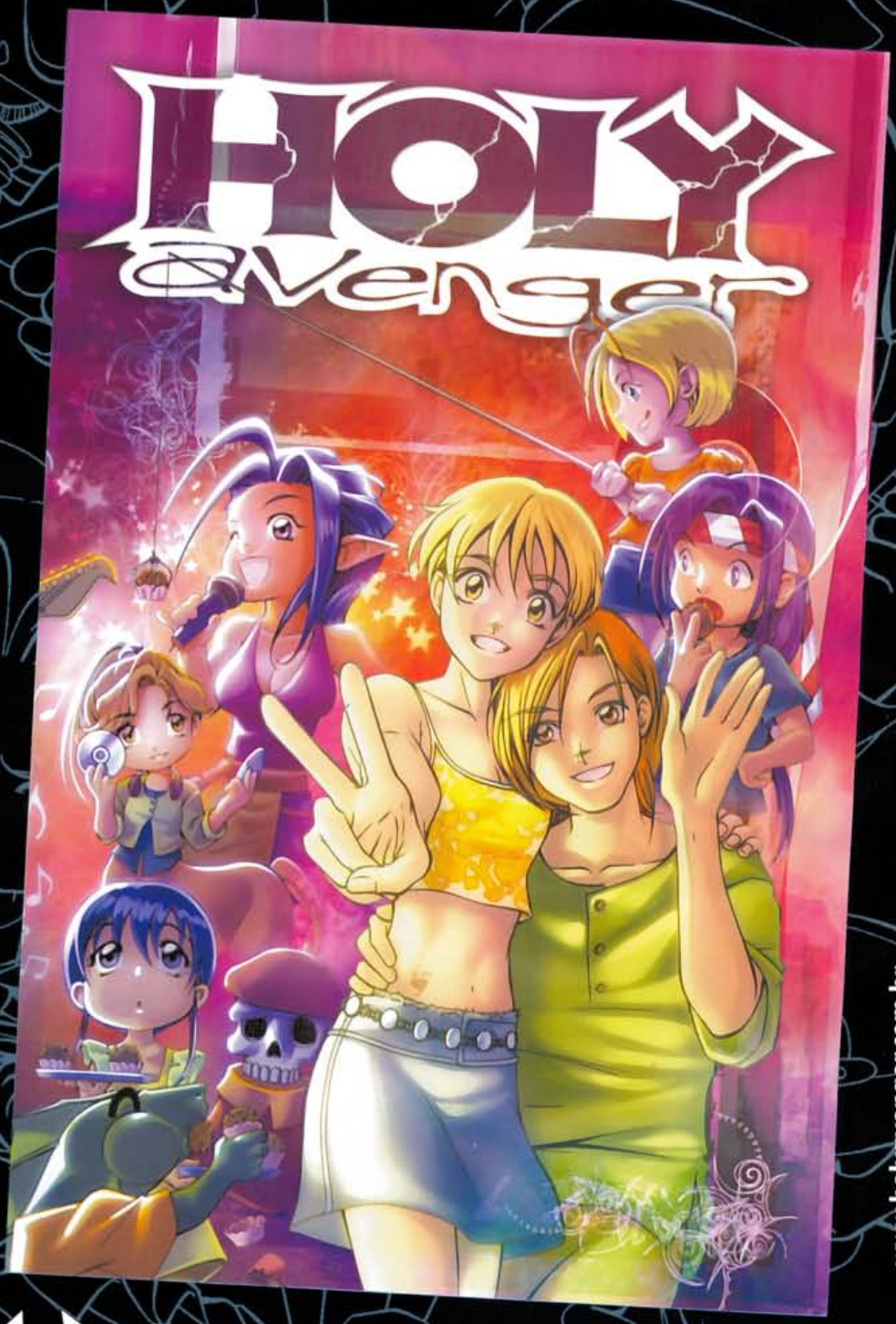
TORMENTA

E eles viveram felizes para sempre...

A última parte da maior aventura dos quadrinhos nacionais!

Edição especial com capa dupla e mais páginas de HQ!

Bicampeã do Prêmio HQ-MIX como melhor série em quadrinhos de 2001 e 2002!



www.holyavenger.com.br

HOLY avenger

NÃO MAIS nas bancas todos os meses...

Talismã

O tirano Ferren Asloth trama planos para tomar o poder dos magos de Portsmouth! A nação élfica de Lenórienn foi conquistada pelos hobgoblins! Os Cavaleiros da Ordem da Luz lutam pelo Bem e pela Justiça! Arton é um mundo de dragões-reis gigantescos, sumo-sacerdotes invencíveis e conflitos entre deuses. Um mundo que precisa desesperadamente de heróis.

Você aceita ser um deles?

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário, onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras. Este é o mesmo mundo onde acontecem as aventuras da premiada revista em quadrinhos HOLY AVENGER.

A revista TORMENTA oferece principalmente material compatível com os jogos **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição**, e **D&D • Dungeons & Dragons 3ª Edição.** Regras para outros jogos serão ocasionalmente fornecidas. Caso não encontre aqui as regras para seu jogo favorito, um Mestre experiente deverá realizar a adaptação.

Em cada edição de TORMENTA você encontra novos heróis, vilões, monstros, lugares e histórias sobre o mundo de Arton. No entanto, estas são apenas informações adicionais: para conhecer melhor Arton e suas maravilhas, você deve consultar pelo menos alguns entre os seguintes títulos:

MANUAL 3D&T Este é o livro básico do jogo **3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição.** Com ele você pode não apenas jogar RPG em Arton, mas também rolar quaisquer outras aventuras em estilo anime/mangá.

TORMENTA • UM MUNDO DE AVENTURAS Este livro descreve o mundo de Arton com regras para **3D&T.**

MANUAL DO AVENTUREIRO Este livro oferece 160 tipos de heróis e vilões existentes no mundo de Arton, com regras próprias para o jogo **3D&T.**

MANUAL DOS MONSTROS Este livro contém mais de 200 tipos de animais, monstros e criaturas fantásticas para **3D&T.**

O REINADO Esta série de três livros descreve as 28 nações da principal área povoada de Arton, com mapas de cada reino, suas cidades principais, regentes, monstros e outras informações. Contém regras para **3D&T**, mas também pode ser empregado em outros jogos.

SÓ AVENTURAS Esta série de dois livros oferece aventuras próprias para jogos de RPG no mundo de Arton, com regras para **3D&T** e também **D&D.**

TORMENTA D20 Este livro descreve o mundo de Arton com regras para **Dungeons & Dragons,** o RPG mais jogador do mundo. Para jogar, você precisa possuir o **Livro do Jogador**, o **Livro do Mestre** e o **Livro dos Monstros D&D.**

O MANUAL 3D&T, MANUAL DO AVENTUREIRO, MANUAL DOS MONSTROS, SÓ AVENTURAS, O REINADO e outros títulos estão disponíveis em bancas ou por pedido diretamente à Editora Talismã, pelos fones 3052-2288 ou 3052-4929.

capa: Rod Reis

Números Anteriores e Venda Direta

Tels.: (11) 3051-5826; Tel./Fax: (11) 3051 3295; **Coordenadoras:** Luzia Begalli Noemia de Lima, Teresa Melo; **Caixa Postal: 27022; CEP 04007-990 - SP/SP; sactalisma@uol.com.br**

Diretor: Ruy Pereira • **Editor Executivo:** Marcelo Cassaro "Paladino" • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Colaboradores desta edição:** Denise Akemi, Daniel HDR, Rod Reis, Escola Oficina, Rogério "Katabrok" Saladino • **Diagramadores:** Dawis Roos, Márcia M. S. Braga • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Assistente do Depto. Comercial:** Viviane Assis • **Sede:** Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010 • **Redação, administração e depto. comercial: fone** (11) 3052-2288 • **Comercial:** Antonio Marcos • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A , Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766 • **Impressão e Acabamento:** Parma • **Atenção:** DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA 13 é uma publicação da Editora Talismã Ltda. 3D&T™ Editora Talismã Ltda. D&D™ Wizards of the Coast. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. Sistema Daemon™ Daemon Editora.

A Arena Secreta de Gorendill

Arton é rico em terras selvagens; florestas tropicais perigosas, montanhas hostis, pântanos traiçoeiros e masmorras inexploradas. Já viajei bastante, posso lhe garantir.

Mas nesse mundo cheio de aventureiros, as cidades também podem ser palco de histórias inesquecíveis. Em qualquer cidade do Reinado, uma arena de gladiadores é o melhor lugar para um herói encontrar desafio. Praticamente toda grande cidade de Arton possui um anfiteatro para sediar jogos: Valkaria, Triunphus, Tiberus e várias outras.

Há também um outro motivo para a existência das arenas; um anfiteatro pode trazer prestígio para os governantes locais ou atrair visitantes, incentivando o turismo. Por que você acha que Gorendill possui uma arena, afinal? Como? Você nunca ouviu falar da arena?! Depois eu explico o porquê...

Quem precisa explorar ruínas antigas e distantes, em busca de tesouros e batalhas, quando todos esses elementos podem ser encontrados bem ali na arena? Os riscos são menores e a glória é maior; quando você mata um dragão negro no meio do pântano, geralmente não tem platéia. Uma arena é bem mais compensadora que qualquer masmorra, e os aventureiros não precisam sequer sair da cidade.

Posso contar um segredo? Nem todas as lutas de gladiadores que você assiste são verdadeiras. Na verdade, poucas são verdadeiramente perigosas. Mas aqui em Gorendill nada é falso, as lutas são até a morte, a menos que alguém desista antes.

Eu havia esquecido que você não ainda não conhece a arena. Quer vê-la? Sim. Então venha comigo meu rapaz, vamos até meu estabelecimento.

Sebastian Nilem,
proprietário da Arena Secreta de Gorendill

A Vida de Sebastian Nilem

Sebastian nasceu e cresceu na cidade de Triunphus, no reino de Hongari. Treinado pelo pai, um guarda da arena, aprendeu muitos tipos de luta e a usar várias armas. Quando chegaram os testes para a arena da cidade como gladiador, seu pai o inscreveu.

Sebastian logo passou pelos testes e iniciou com sucesso sua vida nas arenas. Com o tempo, o empresário de Sebastian o levou junto com outros gladiadores, num tour pelas diversas arenas de Arton. Visitaram os anfiteatros de Valkaria, Triunphus, Tiberus, Kannilar, Roschafallen e muitas outras. Durante esse período o gladiador reuniu fama e uma razoável quantia de tibares.

Quando já estava ficando velho e cansado demais para a vida nas arenas se aposentou.

Sebastian voltou para Triunphus, mas não encontrou seu pai na cidade. Descobriu que ele havia se mudado para um cidadezinha em Deheon; Gorendill. O gladiador aposentado rumou para essa cidade, e quando chegou percebeu que o lugar era excelente para se levar uma vida pacata.

Viveu suas primeiras semanas com seu pai numa casa humilde, mas logo contratou trabalhadores para transformar o local numa verdadeira mansão. Durante as obras, os operários encontraram sob a casa uma enorme caverna, o que atrasou um pouco o serviço. Meses depois, a mais nova mansão de Gorendill estava pronta.

Mas a pacata vida de Sebastian era pacífica demais. O gladiador aposentado sentia falta de alguma ação. Sua vida se resumia a comer, dormir e desfrutar da cerveja da taverna de Biggorn.

Mas foi justo nessa taverna que sua vida mudou. Enquanto estava bebendo, começou uma briga entre dois guerreiros, e a situação deixou Sebastian muito animado (assim como os outros clientes). Biggorn pegou sua enorme clava, que guarda sob o balcão para esse tipo de situação, e terminou com a luta rapidamente.

O antigo gladiador se agitou muito com a rápida briga, e percebeu que as lutas estavam em seu sangue, não podia mais viver sem elas. O que fazer, então? Não tinha mais resistência e vigor para voltar às arenas, não

tinha mais idade para isso.

Foi quando veio em sua mente a idéia de construir uma arena em Gorendill!

Ele procurou o prefeito, Guss Nossin, para contar a sua idéia. Mas para o azar de Sebastian, Nimb não rolou bons dados, o próprio prefeito já havia pensado na idéia, mas não havia dinheiro ou investidor para tamanho projeto.

Durante sua vida de gladiador Sebastian conseguiu reunir uma considerável fortuna, mas mesmo assim não era o suficiente para patrocinar a construção de uma arena completa.

Ele voltou para sua moradia arrasado. Será que teria que se mudar da cidade que aprendeu a amar, apenas para poder voltar a assistir lutas? Não, ele não teria.

Quando chegou em casa ele se lembrou da caverna que fica sob a mansão. A caverna não tinha o tamanho de uma arena de verdade, mas com seu dinheiro poderia reformá-la para que servisse como um local para lutas.

Ele chamou novamente os operários que encontraram a caverna, e iniciou as obras no lugar. Foi preciso um certo tempo para tornar o local adequado aos futuros visitantes, lutadores e público. E após meses, estava pronto a "Arena Secreta de Gorendill", como Sebastian a chamou.

Uma Arena em Gorendill

Com a caverna pronta para as lutas, faltava apenas que as pessoas soubessem de sua existência. Essa divulgação teria que ser cuidadosa, como tudo até o momento, pois essa arena seria diferente das outras.

No época em que lutava como gladiador, as lutas arranjadas irritavam profundamente Sebastian. Para ele, isso tirava todo o espírito esportivo das batalhas.

Na sua arena, as lutas jamais seriam falsas. Mas com isso, as lutas seriam de verdade, onde a violência seria maior, e poderia haver mortes. Poucos empresários deixariam que seus guerreiros se arriscassem, pois a vida de um gladiador profissional é muito cara para eles.

Além de prováveis complicações com a lei, afinal, pessoas morreriam no lugar.

Esses eram os motivos suficeintes para manter-se a arena em segredo. Sebastian evitaria muitos problemas dessa maneira.

Para divulgar a arena, se utilizou um simples goblin. Ele iria percorrer a cidade, e para cada pessoa com aparência de lutador (exceto a guarda e oficiais da lei, claro), seria entregue um convite.

Algumas noites depois já havia uma grande platéia e lutas estavam marcadas para as próximas semanas.

Mesmo com todo o cuidado, com os lutadores e o público mantendo o silêncio, a notícia chegou até o prefeito Guss Nossin.

Quando este chamou Sebastian para uma conversa a sós, o ex-gladiador pensou que era o fim da sua Arena Secreta.

Mas ele estava enganado, pois acontece exatamente o contrário. O esperto prefeito queria ampliar a fama da arena. O local poderia trazer muitos aventureiros para Gorendill, e com eles viria ouro, fama e prestígio para a cidade.

Guss reuniu um grande grupo de bardos, que viajariam para os quatro cantos do Reinado divulgando a arena. Depois dessa medida, diversos lutadores, famosos e desconhecidos, rumam para Gorendill atrás de fama e fortuna.

A arena funciona três noites por semana: na primeira noite as lutas são entre lutadores de rua, monges e artistas marciais, onde apenas combates desarmados são permitidos (é proibido o uso de qualquer arma ou poder mágico).

Na segunda noite, são acontecem lutas com armas e armaduras normais, de qualquer tipo (apenas armas consideradas mundanas; é proibido usar itens mágicas ou encantados - ou com as vantagens Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Deflexão, Paralisia, Reflexão, Tiro Carregável e Tiro Múltiplo).

Na terceira noite ocorrem as lutas mortais, onde vale tudo e não há proibições. Os combatentes são livres para escolher qual o tipo de luta a qual desejam participar, e são avisados das regras e das possíveis conseqüências.

Os prêmios variam de acordo com o que é arrecadano pela bilheteria (a entrada custa T$ 10), sendo que a metade é para a arena (e Sebastian) e a outra metade fica para o vencedor da noite.

As apostas são livres, organizadas pelo próprio Sebastian, que recebe uma porcentagem do valor que é apostado.

Em noites mais movimentadas, onde grandes e famosos lutadores estão presentes, as apostas chegam a T$ 100.000,00!

MARCELO DA SILVA DOS SANTOS, RJ/RJ

Regulamento

1 Envie seu material para: **revista Tormenta, Caixa Postal 19113, CEP 04505-970, SP/SP**, ou **revistatormenta@uol.com.br.**

2 Todos os textos devem ser digitados, datilografados ou impressos. Textos manuscritos não serão aceitos. Em caso de envio em arquivo digital, o texto deverá se apresentar como arquivo de Word, .doc ou .rtf e conter entre 4.000 e 8.000 caracteres, incluindo espaços (para acessar essa informação entre no menu Ferramentas/Contar Palavras). Textos impressos ou datilografados não devem ultrapassar seis páginas, com letras em tamanho 12 e espaçamento simples.

3 Caso seu material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente na forma de pelo menos dois dos sistemas abordados na revista (**3D&T, D&D, GURPS** ou **Daemon**). Outros sistemas também são permitidos.

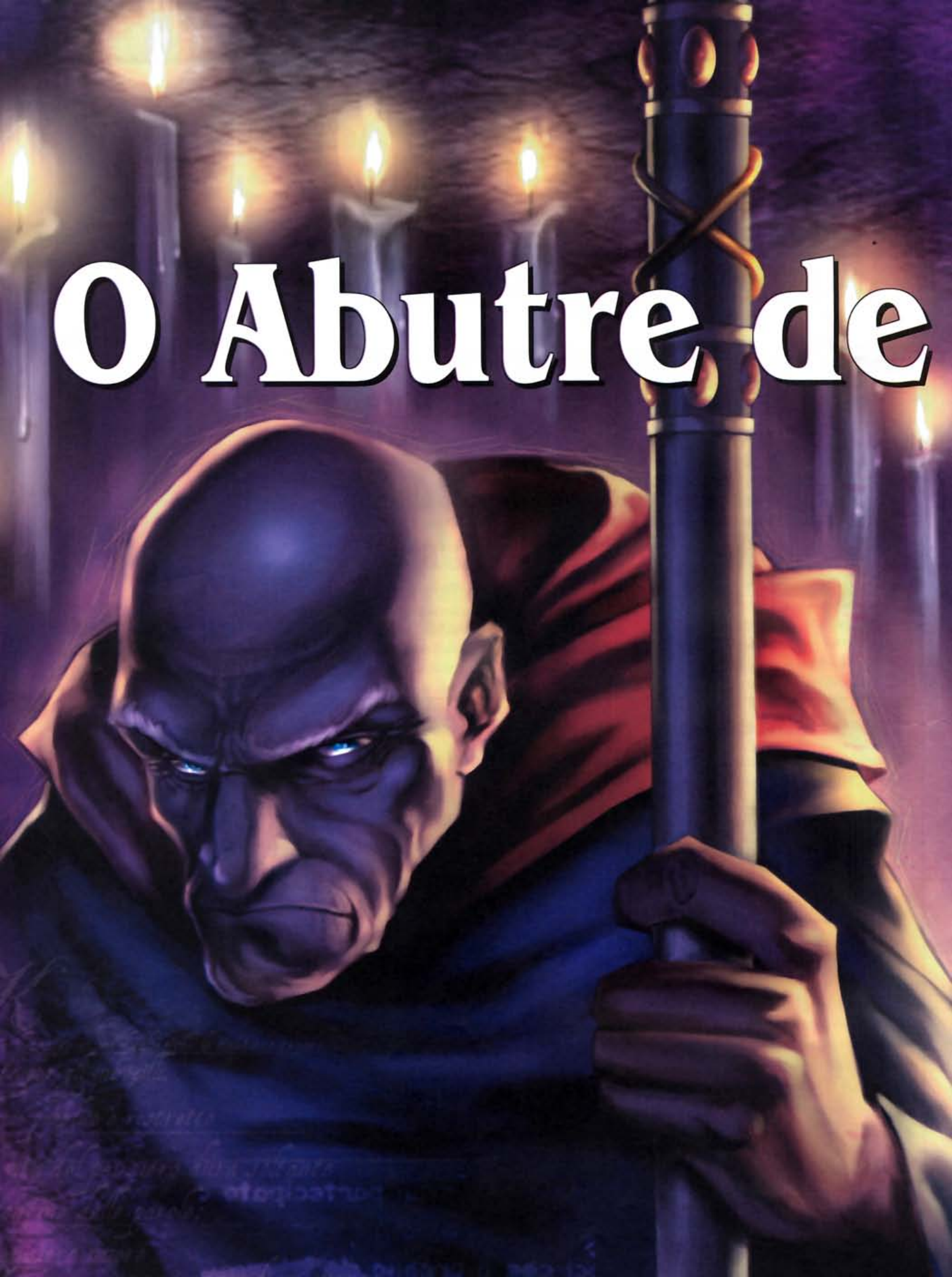
4 Os textos enviados não serão devolvidos ou remunerados. Todo o material passa a ser propriedade da Editora Talismã.

5 Junto ao texto (não apenas no e-mail, também no texto), devem ser enviados dados sobre o autor: nome completo, endereço, idade e meio de contato (telefone e/ou e-mail).

6 Reserva-se aos editores da revista **Tormenta** e à Editora Talismã o direito de alterar ou corrigir as regras acima, caso seja necessário.

7 Os critérios de avaliação dos textos enviados são de responsabilidade dos editores da revista **Tormenta**.

8 Descrições de lugares devem ser acompanhadas por mapas, que podem ser fornecidos em originais, fotocópias, impressos ou arquivos digitais.


O Abutre de

Você vai conhecer agora tudo sobre o passado de um dos maiores vilões de Arton. Ele é o conde **Ferren Asloth**, infame regente do reino de Portsmouth, e grande inimigo de todos os magos. Os fatos apresentados aqui complementam aqueles mostrados na terceira e última parte de **O Reinado**

Portsmouth

Toda a estrutura e a própria existência do reino de Portsmouth se baseia em uma única figura. Um único homem. O Conde Ferren Asloth.

Ferren é o produto de séculos de lutas e maquinações da família Asloth em busca do poder. Nada ocupa sua mente além dos cuidados com seu reino e o sonho (para ele, cada vez mais próximo de virar realidade) de destruir o reino de Bielefeld. Para isso o conde — que não se importa de carregar o antigo título, mesmo tendo sido promovido a regente — não mede esforços. Boa parte de seu tempo é gasto entre as paredes do Castelo Erynia, na capital, elaborando planos dentro de planos, estratégias e esquemas mirabolantes... todos com o objetivo de trazer a ruína ao reino vizinho.

O principal deles é desconhecido até por seus comandados mais próximos. Todos sabem que há décadas ele vem promovendo uma caçada sistemática e implacável contra magos residentes no reino, através de chacinas astutamente camufladas como atos criminosos isolados e prisões arbitrárias. Desativando escolas e exilando aprendizes para outras partes do Reinado.

Ferren justifica suas ações através do argumento de que usuários de feitiçaria são criaturas traiçoeiras, malignas, corruptas e dispostas a usar seus poderes quase divinos apenas para trazer desgraça a seus semelhantes. E de certa forma, o conde não deixa de ter certa razão — já que, secreta e surpreendentemente, ele próprio é um mago! E de capacidades arcanas consideráveis, provavelmente o mago mais poderoso do reino! Apesar disso, sua decisão de enveredar pelos caminho da magia foi a contragosto, graças a um infortúnio acontecido quando ainda era um jovem...

A Maldição

Seu pai, Doriann Asloth, havia acabado de desmantelar um pequeno grupo rebelde que há meses causava problemas ao sul do reino.

Todos eram, na verdade, provenientes de Bielefeld e pretendiam, através de seus manifestos, incitar os próprios habitantes de Portsmouth contra seu regente. Isso jamais aconteceu. Foi justamente o povo que os rebeldes lutavam para livrar da tirania que os entregou às forças do reino. Como pena, todos seriam torturados e enforcados na praça principal da capital.

Sem jamais perder uma oportunidade de demonstrar seu poder, Doriann fez questão de comparecer à "cerimônia" levando consigo seu jovem filho Ferren, no intuito de que o futuro regente aprendesse como governar com pulso firme.

Houveram discursos e festejos enquanto os criminosos, pendurados pelos membros esticados amarrados com grossas cordas banhadas em cola e vidro moído, eram atingidos por ovos e tomates atirados pela multidão. A sessão de tortura iniciou-se depois, com atos capazes de causar dor extrema sendo infligidos aos condenados. Ao mesmo tempo, o próprio Doriann discursava em tom alto e histérico, dissertando sobre as "atitudes nocivas dos vermes de Bielefeld e sua ganância incomensurável". Ferren assistia a tudo impassível. Apesar de jovem, já tinha visto várias execuções. O que ninguém sabia é que aquela seria diferente.

Um grito que mais parecia um urro ecoou repentinamente pela praça, proferido pela boca de um dos condenados — o único mago entre eles, provocando um silêncio sepulcral. Mesmo com uma das pernas separada do corpo, o estômago aberto e as vísceras espalhadas pelo chão, o criminoso começou a falar com a voz mais clara e cristalina que qualquer um dos presentes jamais havia ouvido.

"Saibam, os que a este ato hediondo testemunham, que a maior árvore deste jardim de dor e morte, a partir deste dia, secará lentamente, folha por folha, até que não reste nada além de um fino, frágil e débil tronco. Que sua semente, apesar de crescer como fizeram as outras antes dela, o fará torta e retorcida. E mesmo vindo a ser um dia a maior do jardim, jamais florescerá, jamais dará frutos. E quando ela secar e morrer, todas as outras também secarão e morrerão, trazendo o abençoado fim a este jardim maldito."

A voz se calou tão repentinamente quanto havia iniciado seu enigmático pronunciamento. O silêncio permaneceu por alguns instantes até que uma risada alta e estrondosa se ouviu. E ela vinha de Doriann Asloth. Aos poucos o riso contagiou a multidão e foi se espalhando pela praça toda, tomando o ar e correndo pelas ruas de Milothiann. Todos estavam ocupados demais rindo e jogando mais ovos nos cadáveres dos condenados para perceber que o riso do regente havia se transformado numa tosse seca e incessante, capaz de curvá-lo de tal modo que teve que ser amparado por seu filho e conselheiros próximos.

Dali, mais do que depressa, Doriann foi

levado a seus aposentos, colocado na cama e cercado de todos os cuidados disponíveis no palácio. E assim permaneceu até o fim dos seus dias, quase dez anos depois.

Antes que seu pai falecesse, Ferren já havia compreendido, em parte, o teor das palavras do mago assassinado. Fora uma maldição, uma praga rogada contra sua família. Doriann havia sido o primeiro e ele sabia que seria o próximo. Quando casou-se, dois anos antes de assumir o trono, esperou que alguma tragédia lhe acontecesse, mas nada ocorreu. Pelo menos não naquele momento. Três meses depois sua mulher anunciou que estava grávida. Quatro meses mais tarde acordou sangrando e chorando a perda do futuro filho. O casal tentou novamente algum tempo depois e o mesmo aconteceu. Ferren espancou a mulher e mandou prendê-la nos calabouços, por não ser digna de carregar a semente de um nobre.

Mas apesar das justificativas que apresentava a todos e a si mesmo, ele sabia qual a real razão do acontecido. Era a maldição. Jamais conseguiria ter um filho. Iria morrer sem deixar um herdeiro e, quando morresse, não só sua família chegaria ao fim, mas toda Portsmouth.

Vendo na magia o único meio de reverter seu estado, Ferren passou a convocar cada mago importante do reino para tentar solucionar seu problema. Os que não vinham de bom grado eram persuadidos. Os que não podiam ser persuadidos eram comprados. E os que não podiam ser comprados eram forçados. Mas tudo foi em vão. Nenhum foi capaz de capaz de reverter o suposto efeito da maldição, e cada um pagou com a morte o preço de sua incompetência. Aos poucos seu ódio contra os utilizadores de magia crescia cada vez mais.

Ferren assumiu que teria ele mesmo que estudar e aprender como resolver sua grave situação. Tomou como mestres os poucos magos que havia preferido prender em seu calabouço ao invés de executar, e conseguiu aprender o suficiente para iniciar estudos mais profundos. A partir dali poderia prosseguir sozinho. Tinha recursos e uma imensa biblioteca com o conhecimento acumulado de nove gerações da família Asloth. Não precisava de mestres. Não precisava de mais nenhum deles. Haveria apenas um único mago poderoso em Portsmouth. E esse alguém seria ele próprio.

O Tomo de Hangpharstyth

Desde então Ferren tem pesquisado e estudado muito, acumulando poder e talentos mágicos no decorrer dos anos.

Há algum tempo atrás, enquanto lia os diários de sua tataravó Jocasta, Ferren encontrou menções à existência de um objeto que poderia, de uma só vez, resolver todos os seus problemas. Um livro de magia de poder incalculável, outrora pertencente à maior maga que Arton já conheceu: Hangpharstyth, a maga louca que, consumida por seu próprio poder, acabou morta numa enorme explosão em seu castelo, localizado no istmo que liga o sul e o norte de Arton. Nada restou que comprovasse a existência da maga, datada do início da civilização artoniana. Nunca foram encontradas ruínas ou qualquer sinal de que um castelo tivesse sido erguido no istmo antes da construção de Khalifor, séculos depois. Mesmo assim, a faixa de terra foi nomeada em homenagem à estranha lenda.

De acordo com o relato, Czilazeek, um antigo aprendiz de Hangpharstyth, teria roubado o livro quando a maga já se encontrava nos seu estágio mais crítico de insanidade — e partiu para o desconhecido continente norte, confiante de que, com o poder que tinha em mãos, seria capaz de dominar as criaturas inferiores que ali viviam. O texto não fazia mais nenhuma menção ao ladrão, mas citava que um livro de descrição bastante semelhante havia sido visto na área de Portsmouth. Mais nada era dito a respeito.

Mesmo com todos os fatos obscuros e o teor "lendário" do relato, Ferren decidiu que o livro seria seu. Com ele poderia provavelmente livrar-se da maldição e destruir seus inimigos de Bielefeld. Para isso ele passou a observar os atos de cada aventureiro que entrava em Portsmouth, fiscalizando suas conquistas e confiscando qualquer item suspeito, especialmente aqueles de natureza mágica, mantendo assim sua atenção em qualquer descoberta importante e aumentando seu próprio poder. Suas atitudes contra o uso da magia em seu reino, e a prudente decisão de manter seus próprios talentos em segredo, contribuíram com seus planos, mantendo qualquer "concorrência" fora da busca pelo livro.

O único outro mago de poder elevado que ainda reside em Portsmouth e insiste em lutar bravamente contra as tropas do reino para preservar seu lar é Caerilech Gotravon. Graças ao poder demonstrado pelo mago e seu estremo esforço para permanecer no reino, Ferren desconfia que Caerilech se não é o possuidor atual do Tomo de Hangpharstyth, ao menos sabe de sua existência. Desnecessário dizer que o conde seria capaz de qualquer coisa para confirmar suas suposições.

O Velho Abutre

Decorrência da maldição ou não, os anos não foram nem um pouco generosos com o conde.

Calvo, de baixa estatura, magro, nariz adunco, dedos finos como garras, também tem as costas curvadas, o que lhe vale em Bielefeld o apelido depreciativo de "Velho Abutre". Seus olhos, de um azul límpido capaz de fazer inveja a muitos nobres, estão sempre semicerrados: após décadas passando noites inteiras sob a luz de velas lendo pergaminhos, a visão de Ferren vem diminuindo progressivamente e já traz problemas ao regente. O conde sabe que precisa prolongar sua vida até que possa vencer a maldição e gerar um herdeiro numa verdadeira corrida contra o tempo. Os meios que utilizava anteriormente para retardar os efeitos da velhice já não funcionam com a mesma eficácia, o que tem feito o regente pensar em meios cada vez mais drásticos de conseguir seus objetivos...

Ferren Asloth compensa a falta de imponência física com o uso inteligente de magia ilusória. Sempre que aparece em público ele toma precauções para que ninguém perceba sua fragilidade e o vejam, de uma forma ou de outra, como uma figura de maior imposição e carisma. A força autoritária natural de sua voz grave e ressonante e seus discursos inflamados proclamados do parlatório localizado no Castelo Erynia, também contribuem para que suas leis sejam obedecidas e sua figura adorada.

Ele sabe que algumas partes de seu reino atuam de maneira independente, mas sabe também que tem seu povo nas mãos, e que o risco de perder Portsmouth para quem quer que seja é praticamente nulo. O próprio reino não existe sem a presença e a direção de Asloth, e até mesmo o mais humilde camponês sabe disso. Na verdade, a incitação do regente contra

todos os magos é uma forma de coloca o povo ao seu lado, lutando contra um inimigo comum — de forma tão intensa que praticamente cada cidadão do reino sabe identificar usuários de magia arcana.

3D&T

F0, H2, R1, A1, PdF3, 5 PVs, 35 PMs

Vantagens: Arcano, Genialidade, Pontos de Magia Extras x3, Riqueza

Desvantagens: Má Fama, Maldição

Perícias: Ciência, Investigação, Manipulação

Focus: Fogo 1, Água 2, Ar 3, Terra 2, Luz 4, Trevas 3

Itens Mágicos: sabe-se que o Conde Asloth possui os seguintes itens: um anel mágico com as mesmas habilidades de um Colar de Wynna; e a Coroa Asloth (similar a uma Coroa de Resistência Mental, mas também permite ao usuário lançar magias que tenham Telepatia como exigência, embora não conceda essa vantagem). Ele também usa um Manto de Proteção que eleva sua Armadura em +3.

Dungeons & Dragons

Ferren Asloth: Humano, Ari5/Mago13; Tend. LM; DVs 5d8-5 + 13d4-13; 64 PVs; Inic. +2; Desloc. 9 m; CA 21(–2 Des, +8 Braçadeiras, +5 Anel); Ataques: +7/+2 base corpo a corpo, +7/+2 base à distância

Resistência: Fort +11, Ref +8, Von +22

Habilidades: For 06 (–2), Des 07 (–2), Con 8 (–1), Int 21(+5), Sab 17 (+3), Car 22 (+6)/(+8)*

Perícias: Alquimia +20, Blefar +17 (+19)*, Concentração +15, Conhecimento (Arcano) +29, Conhecimento (História) +16, Conhecimento (Local, Bielefeld) +13, Conhecimento (Local, Portsmouth) +13, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +13, Diplomacia +17 (+19)*, Espionar +21, Identificar Magias +21, Intimidar +17(+19)*, Obter Informação +10 (+12)*, Observar +9, Ouvir +5, Sentir Motivação +13. *Ajustes com a Coroa Asloth, que oferece +2 em todos os testes de Carisma.

Talentos: Escrever Pergaminhos, Convocar Familiar, Estender Magia, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia Penetrante, Potencializar Magia, Preparar Poção, Prontidão, Vontade de Ferro.

Magias por dia: o Conde Asloth pode preparar 4 magias de nível 0 (truques); 6 magias de 1° nível; 5 magias de 2° nível; 5 (10 com anel) magias de 3° nível; 5 magias de 4° nível; 4 magias de 5° nível; 2 magias de 6° nível e 1 magia de 7° nível.

Livro de Magias: graças à sua busca incessante pelo Tomo de Hangpharstyth e anos de pilhagens aos magos que entram em seu reino, Ferren Asloth acumulou uma enorme quantidade de livros de magia. Ferren conhece dez magias de 1° nível, dez de 2° nível, dez de 3°, oito de 4°, oito de 5°, seis de 6° e seis de 7° nível.

O Mestre pode aumentar ou diminuir a quantidade de magias que o conde sabe, de acordo com a sua campanha ou aventura. Também deixamos a cargo do Mestre escolher quais magias o vilão sabe lançar, lembrando que ele costumar ter uma certa preferência pelas escolas Ilusão, Transmutação, Encantamento e Adivinhação.

Equipamento: Ferren possui um vasto estoque de pergaminhos, de diversos níveis e escolas (especialmente aquelas que ele não sabe lançar). Ele também se mantém bem provido de poções e varinhas, sempre com uma exatamente adequada a situação.

Entre os itens mágicos que o conde sempre carrega consigo, a combinação mais comum é: *Anel Arcano* (tipo III, dobra as magias de 3° nível), *Anel de Proteção* +5, *Bastão da Negação*, *Braçadeiras da Armadura* +8, *Broche do Escudo*, *Contas da Força* (4), *Manto da Resistência* +5, além do símbolo de poder de Portsmouth, a Coroa Asloth (que possui as mesmas habilidades de um *Elmo de Entender Idiomas e Ler Magias* e um *Halo da Persuasão*). O conde ainda pode conseguir outros itens de acordo com a situação. Ferren não costuma se utilizar de armas mágicas, mesmo que sua aparência ilusória indique o contrário.

Uma grande frustração do conde são seus três exemplares de *Manual da Saúde Corporal* que ele possui. Os tomos mágicos deveriam servir para aumentar a saúde do conde, mas a magia dos livros não o afeta (os livros ainda são mágicos, e dariam bônus de +1, +2 e +4 para quem os ler, mas estão sob a custódia do conde, que acredita que pode "fazê-los funcionar" de algum jeito).

J.M.TREVISAN & ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

Lenórienn

A Cidade Perdida dos Elfos

A queda da nação élfica e sua conquista pelos hobgoblins

Uma das maiores tragédias na história recente de Arton vem sendo cantada pelos bardos nos últimos anos, e cada vez mais conhecida entre os povos do Reinado. No entanto, a maior parte acredita ser apenas uma canção ou poema triste. Poucos realmente entendem seu significado.

Poucos, exceto os elfos. Pois esta raça de beleza, poesia e magia perdeu o único lugar que podia chamar de lar. As torres douradas e palácios de cristal ainda brilham em suas mentes, por mais que eles tentem afastar essas lembranças dolorosas. A emotiva língua élfica tem quase vinte palavras para "saudade", e nenhuma delas pode expressar a dor que experimentam quando pensam naquele reino mágico.

Esta é a história de Lenórienn. Um lugar de encanto, magia e harmonia, hoje convertido em um reino de terror. Um lugar que nem o mais valoroso aventureiro elfo ousa visitar.

Paraíso Perdido

Há exatamente 1.400 anos, antes mesmo que os humanos aprendessem a ler e escrever, uma frota com embarcações de cascos verdes e velas douradas cruzava o Oceano Oeste rumo à costa de Lamnor.

De onde vieram? Não se sabe. Apesar da conhecida longevidade élfica, nenhum dos membros da expedição original ainda vive — e todos os antigos registros da jornada foram destruídos. Alguns clamam que a chegada dos elfos prova a existência de outro continente além-mar. Outros teorizam que a frota veio de outro plano, após atravessar um portal dimensional. E os clérigos de Glórienn têm uma longa e comovente canção, sobre como cada navio foi colocado com doçura sobre as águas pelas próprias mãos da Deusa dos Elfos.

Aquele povo de orelhas pontiagudas apreciava dar nomes belos e musicais para todas as coisas. Chamaram de Myrvallar, "Paz na Alma", a grande floresta que enchia o extremo oeste do continente; e de Lenórienn, "Novo Lar", a cidade que começaram a erguer no coração da mata.

Construída sobre o rio que seria chamado Narlaruen, "Vida Veloz", Lenórienn (ou Lenórien, como também costuma ser grafado) ficou famosa como a maior e única cidade élfica no mundo... mas chamar Lenórienn de "cidade" seria como dizer que borboletas são apenas insetos. Torres de vidro e cristal luziam acima da vegetação, emanando arco-íris mesmo em dias sem chuva. Palácios dourados abraçavam as árvores, sem derrubar ou molestar nenhuma delas. E a delicada figura de Glórienn podia ser apreciada em toda parte, na forma de belíssimas estátuas, nas pinturas e tapeçarias nos castelos — ou mesmo nas emanações mágicas da própria cidade, que ocasionalmente projetavam imagens de pura poesia nos céus.

Os jardins de Lenórienn são até hoje cantados como os lugares mais belos e mágicos em toda a Criação — alguns magos chegam a suspeitar que tivessem ligações planares com Nivenciuén, o Reino de Glórienn, e talvez também com os Planos de Allihanna, Marah e Wynna. Muito mais do que simples abrigos para plantas ornamentais, os jardins exalavam perfumes e cores capazes de purificar a alma, prolongando ainda mais a vida élfica e curando qualquer doença ou ferimento. Entre os poucos monges elfos existentes nos dias de hoje, quase todos passavam seus dias treinando nestes locais de harmonia.

Lenórienn tinha jardins tão exuberantes que podiam abrigar as mais belas ninfas — e alguns, de fato, abrigavam. Entre sprites, dríades, nereidas, sátiros e dragonetes, muitos representantes do povo-fada vivam aqui, como amigos queridos dos elfos.

Em vez de ferir o verde, como fazem as comunidades humanas, Lenórienn parecia tornar a floresta ainda mais brilhante e vigorosa. Era como se Narlaruen estivesse dando boas-vindas a seus novos hóspedes — o que é bem possível, pois o lugar era antes habitado por seres mais sinistros.

Eram os hobgoblins. Feito homens peludos e brutais, com olhos de um amarelo perverso e grandes presas. Uma raça militar, criada para a guerra, sempre buscando conflitos com outros povos. Atacaram os recém-chegados poucas semanas após o desembarque — mas a mágica dos elfos, bem como sua lendária perícia com flecha e lâmina, logo se encarregaram de expulsar os monstros e prosseguir com a construção da cidade.

O resto da história é bem conhecido. Derrotados, os hobgoblins foram forçados a uma revolução tecnológica. Empregaram os quase 400 anos seguintes forjando armas mais afiadas, armaduras mais fortes, e máquinas de guerra capazes de esmagar as árvores em seu caminho para lançar chuvas de fogo e rocha contra as torres élficas.

Novas Estratégias

A força e magia dos elfos ainda eram vastas, mas agora insuficientes para rechaçar os invasores fortificados. Os hobgoblins voltaram a ocupar Myrvallar, rapidamente fixando acampamentos militares e mesmo pequenos fortes em meio à floresta. Conflitos localizados entre arqueiros e rangers élficos contra tropas hobgoblins eram comuns.

Mesmo com o aumento do poderio globlinóide, as defesas da cidade-nação ainda eram formidáveis. Sem muralhas, Lenórienn não oferecia uma fronteira exata para delimitar o ataque inimigo. Usando a própria floresta como aliada, um número reduzido de arqueiros e magos poderia deter os monstros por muito tempo — ao mesmo tempo em que dificultava o avanço das pesadas carruagens de combate.

Também pesava o fato de que os hobgoblins eram incapazes de empregar a sutileza como estratégia. Brutos e orgulhosos, raramente recorrem a disfarces, camuflagens ou qualquer forma de ataque furtivo (ainda que sua raça tenha essa capacidade, possivelmente como herança de seus ancestrais). Suas manobras sempre envolvem tambores, gritos de guerra e estandartes vistosos, para anunciar aos próprios deuses que o mais poderoso exército do mundo está a caminho!

A cidade-nação resistiu, impenetrável, durante longos anos. Era a Infinita Guerra. Foi assim até tempos recentes, quando a sombra

de Ragnar cobriu o sol e veio ao mundo Thwor Ironfist, o Líder da Profecia. Ele, um goblin gigante — raça mais conhecida como bugbear —, era um guerreiro de inteligência e astúcia muito além do normal para criaturas desta espécie. Sozinho, foi capaz de entrar na cidade élfica e raptar a Princesa Tanya, filha do então regente Khinlanas.

Tanya foi oferecida a Holgor, o chefe militar dos hobgoblins, como tributo e prova de confiança. Juntos, hobgoblins e bugbears formaram uma força invencível — o princípio da Aliança Negra. Além de uma refém valiosa e reforços para suas tropas, Thwor trouxe para seus aliados novos conhecimentos e estratégias — especialmente o uso de disfarces e espiões, uma tática desconhecida para os hobgoblins. Assim a Aliança descobriu o centro exato de Lenórienn e seus pontos mais vulneráveis, possibilitando ataques mais eficientes.

Entre os poucos sobreviventes dispostos a falar, conta-se que Tanya não teria sido o único membro da nobreza élfica raptada. Vitimas de ataques realizados por pequenos comandos — outra tática ensinada por Thwor —, outros sofreram o mesmo destino. Assim, durante a batalha, quando os exércitos avançaram derrubando árvores e realizando o primeiro grande ataque frontal a Lenórienn, os reféns se encontravam amarrados às máquinas de guerra, dificultando quaisquer ataques à distância realizados pelos elfos.

Se antes a Infinita Guerra estava equilibrada, agora não havia chance alguma para os elfos. A Cidade dos Elfos foi tomada.

As semanas seguintes foram um pesadelo para a raça élfica. A maior parte da população encontrou a morte, que podia chegar trazida por uma espada hobgoblin de lâmina bem afiada, ou por um brutal machado bugbear. Quase todos foram vítimas do apetite canibal dos goblinóides. Outros, mantidos como escravos, não resistiram muito à crueldade com que eram tratados. Os poucos sobreviventes formaram pequenos bandos ou caravanas e, protegidos pela floresta amiga, conseguiram escapar.

A Dor da Lembrança

Para aqueles que conhecem bem a alma élfica, é incerto concluir se a fuga teria sido melhor que a morte. O massacre deixou marcas terríveis — quase todos os elfos levariam anos para sequer voltar a sorrir. Muitos ficaram loucos. Outros não conseguem se lembrar de nada. E quase nenhum aceita dizer uma única palavra que seja sobre o "Novo Lar".

Outrora arrogantes, a ponto de recusar todo e qualquer contato com os humanos, hoje os poucos elfos existentes são tristes, amargos, mesmo rabugentos. Eles temem, talvez até de forma inconsciente, voltar a formar comunidades ou viver juntos. Tentam em vão encontrar seu lugar no mundo, vagando feito nômades, ocultos nas florestas, ou entre os povos do Reinado.

A história, arte e cultura dos elfos estão perdidas para sempre, exceto na forma de raríssimos livros ou peças de artesanato — sendo estes tesouros inestimáveis para certos pesquisadores. A Academia Arcana, a Ordem de Tanna-Toh e os últimos clérigos de Glórienn tentam resgatar esses tesouros, formando expedições e seguindo pistas que levem à descoberta de um único tomo, pergaminho ou artefato. Reunidos, tais itens talvez levem à revelação de um dos maiores mistérios de Arton: a verdadeira origem do povo élfico.

Ironicamente, os próprios elfos são o maior obstáculo para aqueles que tentam desvendar os mistérios de Lenórienn. A queda da cidade foi uma perda severa demais, tanto que a simples lembrança de que existiu tal lugar chega a ser dolorosa. O elfo típico ainda traz fresca a lembrança da chacina, ocorrida há pouco mais de uma década — para eles, um tempo curto demais para cicatrizar feridas tão profundas.

Mesmo o mais alegre e sorridente dos elfos traz esse temor rastejante no fundo do coração. Falar de Lenórienn tornou-se tabu para a raça. Voltar lá, então, é impensável. Se um dia eles vão recuperar sua antiga glória, ou mesmo retomar a cidade perdida, não se sabe. No momento, apenas tentam superar a dor da perda. E ainda não conseguiram.

Myrvallar: Floresta em Perigo

Uma das duas maiores áreas florestais de Lamnor, a Floresta de Myrvallar tem uma área de mais de 400.000km2 (no Brasil, equivaleria aproximadamente ao Estado de Mato Grosso do Sul, ou 1/3 do Estado do Amazonas). Antes da chegada dos elfos, este território imenso era controlado pelos hobgoblins — e agora voltou a ser.

Os membros mais importantes na hierarquia militar hobgoblin estão sediados em Lenórienn (atual Rarnaakk), ou regiões circunvizinhas. Acampamentos menores e postos avançados estão espalhados por toda a floresta, cada um controlando entre 100 e 500km2. Supondo que cada acampamento abriga em média 200 criaturas, podemos estimar a população humanóide de Myrvallar em mais de 400.000 membros.

Um acampamento típico, de pequeno ou médio porte, é composto por 60-120 soldados, 30-60 arqueiros, 20-40 sargentos, 10-20 magos de combate, e 10-20 clérigos, todos sob o comando de um capitão. Os acampamentos maiores abrigam até 400 soldados, 100 arqueiros, 50 sargentos, 20 magos de combate, 20 clérigos, e 10 capitães, todos sob ordens de um tenente. Alguns poucos goblins, orcs e bugbears também podem ser encontrados entre os hobgoblins.

Grupos de patrulha percorrem a floresta regularmente, sendo que um grupo de aventureiros tem grande chance de encontrar (ou ser encontrado por) um deles. Um grupo típico é composto por 1d6+4 soldados, 1d6+2 arqueiros, 1d6–2 usuários de magia (clérigos ou magos de combate), e às vezes um sargento.

Obviamente, os hobgoblins não são a única ameaça na floresta. Myrvallar é habitada por numerosos outros predadores e monstros, como abelhas-gigantes, aranhas-gigantes, grandes felinos, ursos, lobos, trolls e até mesmo alguns dragões. Também temos aqui uma grande quantidade de mortos-vivos (esqueletos e zumbis) remanescentes de antigas batalhas.

Como se tudo isso não bastasse para intimidar qualquer grupo de aventureiros disposto a visitar Myrvallar, uma área de Tormenta se formou no extremo sul da floresta poucos anos depois da queda de Lenórienn — se existe qualquer ligação entre os dois fatos, ninguém sabe dizer. Embora alguns postos avançados ao sul tenham sido engolidos e destruídos, a situação não preocupa os humanóides; Rarnaakk fica no lado oposto da floresta, mais de mil quilômetros ao norte. Além disso, uma vez que a Tormenta e

suas criaturas não penetram na floresta, os hobgoblins acreditam (erradamente) que até mesmo os demônios temem desafiar seu poder. Mesmo assim, os magos de Rarnaakk estudam formas de resistir e derrotar a Tormenta com tanto afinco quando os magos da Academia Arcana.

Rarnaakk: Cidade do Terror

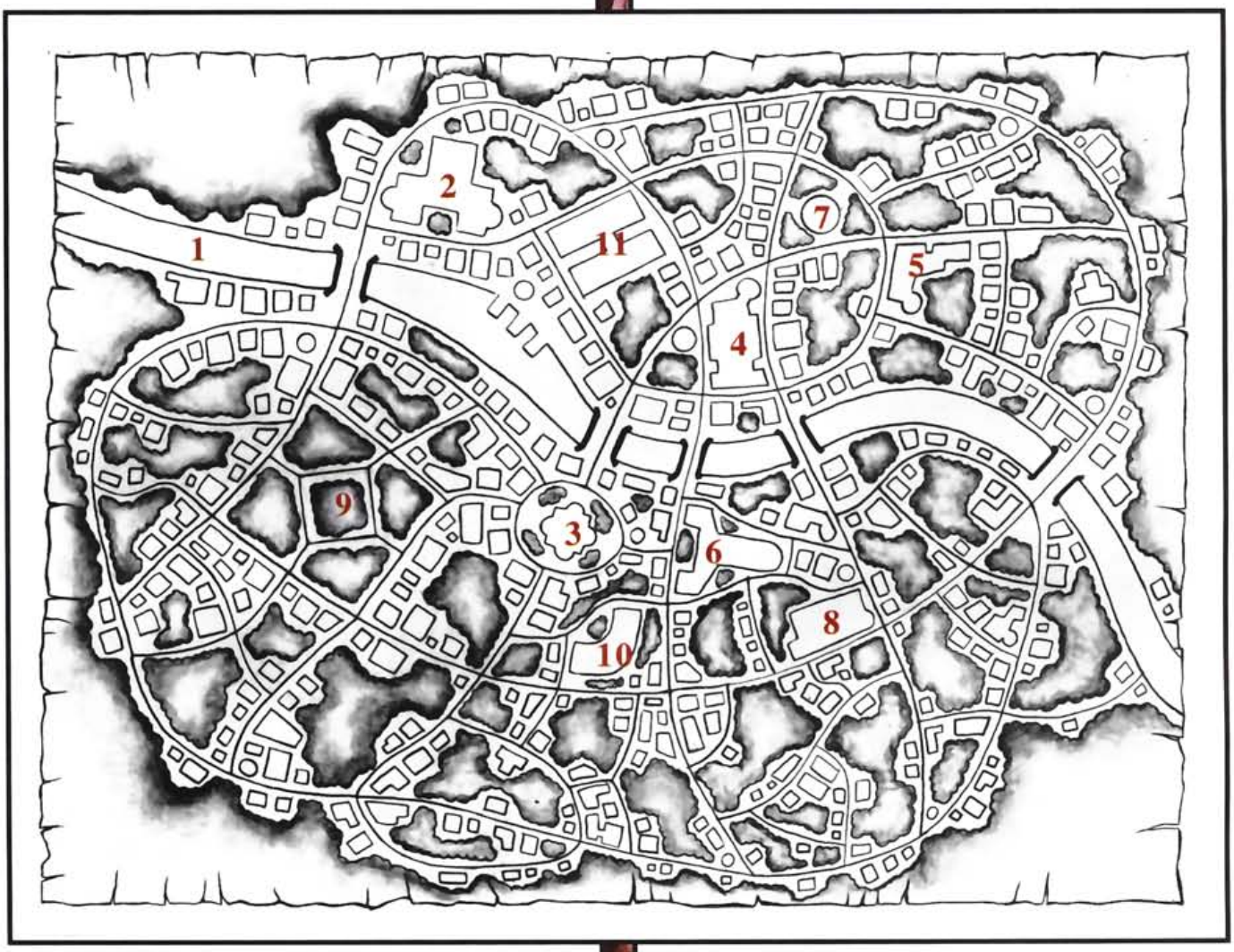
Se os elfos de hoje encontram dificuldades em falar de sua amada cidade, eles têm excelentes motivos para isso.

Após sua queda, Lenórienn foi totalmente ocupada pelos hobgoblins, que lhe deram o nome horrendo de Rarnaakk — "Cemitério do Inimigo" em sua língua. Estes se encarregaram prontamente de adaptar o lugar às suas preferências e necessidades. As ruas são ladeadas por flâmulas vermelhas, cada uma trazendo no topo do mastro um crânio élfico. Vasos de plantas se tornaram suportes de armas. Mansões foram convertidas em quartéis. Torres de contemplação são agora postos de sentinela. Quartos são masmorras, e estúdios de arte são forjas.

Se antes Lenórienn parecia uma jóia adornando a floresta, agora lembra mais uma ferida gangrenosa no verde. Em vez de luzes mágicas, emana fumaça negra de suas forjas. Em vez da música suave e o canto dos pássaros, tambores de guerra e urros de feras criadas para matar. Com alguma boa vontade ainda é possível reconhecer arte e beleza nas antigas estruturas — mas Rarnaakk é lugar longe de parecer belo.

No estado em que se encontram, as grandes estátuas de Glórienn trazem lágrimas ao mais duro coração. Quase todas foram mutiladas, decapitadas ou desmembradas. Algumas receberam correntes, ganchos, algemas, vendas, mordaças e até mesmo aparelhos de tortura — uma piada cruel dos humanóides, uma forma de mostrar que a Deusa dos Elfos é sua prisioneira.

Quanto aos templos em louvor à Dama Élfica, estes foram prontamente convertidos em locais de adoração a Ragnar, pois o próprio deus hobgoblin foi abandonado por sua raça em favor do mais cruel e poderoso deus bugbear. Estes talvez sejam os lugares mais terríveis em Rarnaakk. Aqui, cultistas entoam cânticos profanos e realizam rituais de sacrifício, na maioria das vezes utilizando elfos como vítimas. Recebendo tais oferendas, o Deus da Morte recompensa seus devotos com poderes diabólicos; não é raro que, em momentos de crise, os cultistas consigam invocar demônios e outras criaturas para lançá-las contra seus inimigos. O mal nestes locais é tão profundo que a própria arquitetura élfica parece conspurcada, suas paredes exibindo rachaduras que lembram veias enegrecidas.



Quanto aos jardins, quase todos foram destruídos. Fadas e outros seres mágicos que ali viviam foram mortos, ou fugiram. Alguns poucos, incapazes de escapar — como as dríades ou ninfas — são agora escravos, usando seus poderes a serviço de seus conquistadores. Entretanto, alguns antigos jardins são impregnados com magia tão poderosa que ainda conseguem manter sua beleza natural; as plantas voltam a crescer minutos depois de queimadas, os pequenos animais ressurgem depois de mortos, e as fadas conseguem se esconder completamente. Os hobgoblins já suspeitam que estes lugares especiais podem ter ligações planares com outros mundos, e preferem deixá-los por conta dos magos.

Por falar em magos, poucos entre os hobgoblins conseguem usar magia arcana; são raríssimos entre eles os magos verdadeiros, sendo que simples adeptos são muito mais comuns. Essa situação mudou com a tomada de Lenórienn. Agora com acesso a milhares de pergaminhos e tomos élficos — além de varinhas, cajados e outros itens encantados —, os goblinóides aumentaram enormemente seu conhecimento arcano. Aventureiros que confiavam na magia contra a força bruta cometeram um erro terrível ao atacar Rarnaakk, pois os humanóides agora controlam mágica poderosa.

Lenórienn ainda esconde muitos segredos de seus conquistadores, já que algumas partes da cidade permanecem intocadas por eles. Câmaras secretas, portais dimensionais e barreiras mágicas protegem certas áreas restritas, onde os elfos certamente esconderam seus tesouros mais preciosos. Expedições comandadas por magos tentam incessantemente invadir e saquear esses lugares — uma versão invertida dos aventureiros humanos que exploram masmorras.

Locais da Cidade

É difícil estimar o tamanho de Lenórienn, porque ela foi construída de forma a se mesclar com a floresta ao redor. Mesmo assim, é certo que seus castelos e torres ocupam pelo menos 200km2. Estes são os pontos mais importantes:

1) Rio Narlaruen: o grande rio atravessa a cidade sob pontes e palácios suspensos, onde os antigos moradores apreciavam a música de sua passagem. Hoje em dia, os hobgoblins o utilizam como fonte de água potável e também despejam nele seus detritos. Torres de vigília e barcos-patrulha protegem ambas as extremidades, evitando que invasores usem o rio para entrar na cidade.

2) Palácio de Holgor: o palácio do antigo regente Khinlanas agora pertence a Holgor, que transformou o lugar em uma fortaleza. Aqui são realizados conselhos de guerra e reuniões com representantes da Aliança Negra quando estes visitam a cidade. O líder hobgoblin é servido por numerosos guarda-costas pessoais, entre sargentos e magos de combate, que também vigiam de perto a prisioneira Tanya.

3) Templo-Mestre de Ragnar: a maior igreja da cidade devotada à deusa Glórienn foi convertida em local de adoração para o Deus da Morte, como também aconteceu com numerosos outros templos menores. Estátuas da deusa foram destruídas ou desfiguradas, enquanto luas negras e outros símbolos de Ragnar ficam à mostra. Antigas câmaras de meditação agora funcionam como calabouços, onde os cultistas mantêm seus prisioneiros. O destino destes, na maioria dos casos, é sofrer torturas durante anos ou servir como sacrifício para o Ceifador.

4) Nyatar: a maioria dos hobgoblins conhece este lugar de janelas altas simplesmente como o "prédio dos livros", mas os atuais ocupantes empregam seu nome original (que significa "Morada das Palavras", termo élfico para uma biblioteca) para não deixar escapar nenhuma pista. Aqui os hobgoblins absorvem tudo aquilo que podem sobre a cultura dos elfos — especialmente seus segredos na fabricação de arcos e espadas, assim como possíveis localizações de tesouros secretos na cidade.

5) Enurenlir: esta magnífica estrutura era para os elfos algo equivalente a uma escola de magia — ainda que seus métodos de ensino fossem completamente diferentes. O lugar mais parece um jardim suspenso ou estufa de plantas, onde aprendizes e mestres conversavam e cantavam com alegria, de formas que pouco lembrariam uma "aula" convencional. Hoje, o lugar ainda exerce seu propósito original, pois os magos de combate hobgoblins praticamente devoram os segredos de seus livros e pergaminhos.

6) Palácio de Nudaren: a morada de Nudaren, um dos maiores artesãos da raça élfica, é um dos lugares que os hobgoblins ainda não conseguiram pilhar. Suas portas e paredes são extraordinariamente fortes, reforçadas com grande magia. Holgor suspeita que as mais poderosas armas e armaduras da cidade estão aqui, pois alguns livros citam Nudaren como um exímio artífice de itens encantados.

7) Torre das Estrelas: feita inteiramente de cristal, esta é a estrutura mais alta de Lenórienn — e a única que não teve sua beleza totalmente manchada pela ocupação hobgoblin. Os monstros ainda não descobriram exatamente qual seria sua utilidade: ninguém vivia aqui, e não há quaisquer tesouros em seu interior. Os magos suspeitam que a torre sediava algum tipo de ritual religioso, ou então servia para canalizar energias mágicas de alguma espécie.

8) Palácio de Kessaria: este é outro lugar onde os hobgoblins não entram, mas por razões bem diferentes. Durante a invasão goblinóide, a aristocrata élfica Kessaria foi atacada e torturada em seu próprio lar, de formas tão revoltantes que, após sua morte, ela retornou como um fantasma. Mesmo hoje, anos depois da ocupação, os hobgoblins ainda não foram capazes de expulsá-la para pilhar seus tesouros.

9) Coração de Glórienn: entre os incontáveis jardins destruídos, este é um dos poucos que ainda resistem aos invasores. Mais um grande parque que um jardim propriamente dito, o Coração de Glórienn sempre consegue se recobrar de qualquer dano recebido — mesmo as maldições dos cultistas ou bolas de fogo dos magos não conseguem impedir suas árvores e flores de voltar a crescer. Aqui também se escondem animais selvagens e fadas, que ocasionalmente fazem travessuras com os hobgoblins, mas em geral preferem se esconder deles. Há uma forte suspeita de que em algum lugar do parque existe um portal planar para o Reino de Glórienn.

10) Layavinn: ou "Descanso Final" em élfico, este templo era equivalente a um cemitério, onde grandes heróis ou membros de famílias nobres eram mumificados e acomodados em esquifes, com seus bens mais preciosos. Quando os goblinóides saquearam este lugar, múmias se ergueram clamando por vingança. Os mortos-vivos foram derrotados, mas mesmo assim os invasores temem entrar novamente aqui, ou em qualquer dos templos de mesmo tipo existentes em outras partes da cidade.

11) Estábulo Central: os hobgoblins tradicionalmente não empregam bestas de guerra. No entanto, alguns grandes animais encontrados aqui durante a ocupação foram domados e treinados para atacar sob comando. Embora alguns suspeitem que sejam lobos atrozes, a verdadeira natureza destas criaturas é desconhecida até mesmo pelos hobgoblins.

Carolina
Mylius 03

Holgor

Comandante Hobgoblin

No comando de soldados, cultistas e magos, está Holgor — o líder hobgoblin. Guerreiro embrutecido e estrategista implacável, ele emprega seu tempo fortificando a cidade contra invasores, desvendando seus segredos, e colhendo os frutos da vitória sobre os elfos. De fato, a pilhagem rendeu a Holgor dois itens que considera seus tesouros mais preciosos: sua espada Ehankallar, uma lâmina élfica flamejante própria para matar goblinóides, algo que sem dúvida assegura o respeito e temor dos demais; e a própria Princesa Tanya, que ele mantém ainda viva como escrava pessoal. Ela é o símbolo máximo da vitória da Infinita Guerra pelos hobgoblins.

3D&T

F5, H4, R5, A4, PdF3, 45 PVs, 25 PMs

Vantagens: Goblinóide (veja o **Manual dos Monstros**), Arena (H+2 em Rarnaak), Arma Especial (espada), Ataque Especial (Força, Preciso), Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra 1, Pontos de Vida Extras x2, Riqueza

Desvantagens: Má Fama

Perícias: Crime, Sobrevivência

Kit: Vingador (H+2 em combate e Perícias contra elfos)

D&D

Holgor Greatfang, Hobgoblin Guerreiro 16

Nível de Desafio: 16

Tendência: Leal e Mau

Dados de Vida: 16d10+64

Pontos de Vida: 172

Iniciativa: +6 (Des +2, Iniciativa Aprimorada +4)

Deslocamento: 9m

Categoria de Armadura: 19 (+9 loriga segmentada +3, +0 Destreza)

Ataques: corpo a corpo: +25/+20/+15/+10 espada larga +4 (dano 2d6+12, +1d6 de fogo, dec. 19-20/x2+1d10), ou +27/+22/+17/+12 espada larga +4 (dano 4d6+12, +1d6 de fogo, dec. 19-20/x2+1d10) contra goblinóides, à distância +20/+15/+10/+5 besta leve obra-prima (dano 1d8, 19-20/x2)

Testes de Resistência: Fort +16, Ref +7, Von +7

Habilidades: For 18 (+4), Des 15 (+2), Cons 18 (+4), Int 15 (+2), Sab 14 (+2), Car 12 (+1)

Perícias: Acrobacia* –3, Adestrar Animais +6, Arte da Fuga* –3, Cavalgar +10, Conhecimento (local, Lenórienn) +8, Equilíbrio* –3, Escalar* +2, Esconder-se* –3, Furtividade* +1, Intimidar +10, Observar +7, Ofícios (forjaria) +2, Ouvir +7, Punga* –5 e Saltar* –1. As perícias marcadas com * são penalizadas pela armadura. Caso Holgor não esteja usando sua armadura, ele não sofre a penalidade de –7 nessas perícias.

Talentos: Ataque Poderoso, Grande Fortitude, Foco em Arma (espada larga), Especialização em Arma (espada larga), Foco em Perícia (Intimidar), Iniciativa Aprimorada, Liderança (20: nível +16, Carisma +1, poder especial +1, tem uma base de operações +2), Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Separar, Terreno Familiar (Rarnaakk), Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Qualidades de Hobgoblin: Visão no Escuro 18m; +4 em testes de Furtividade (já consta em seu bônus de perícia).

Equipamento: *Espada Larga +4, de Explosão Flamejante* (+1d6 por fogo, +1d10 em críticos), *Anti-goblinóide* (+2, +2d6 contra goblinóides); *Loriga Segmentada +3*; besta leve obra-prima; 2 poções de *curar ferimentos moderados*; 2 frascos com óleo de troglodita. Tipicamente carrega estes itens, mas pode contar com muitos tesouros mágicos obtidos durante a pilhagem de Lenórienn.

Terrack

Comandante dos Magos de Combate

Atualmente o mais habilidoso mago hobgoblin, Terrack é o principal responsável pelas defesas mágicas da cidade, pela pesquisa de novas formas de magia, e pelo treinamento de novos magos. Ele comanda todos os praticantes de magia arcana entre os de sua raça.

Terrack é um mago, mas ainda pensa com orgulho de guerreiro. Ele deseja provar que a magia é uma grande arma, provar que magos podem ser tão perigosos quanto aqueles que empunham a espada. Portanto, entre os vários caminhos oferecidos pelo estudo da magia élfica, tornar-se um evocador foi uma escolha natural — nada melhor que relâmpagos e bolas de fogo para aniquilar o inimigo e demonstrar o poder guerreiro da magia arcana.

A magia de combate hobgoblin é ofensiva, mas egoísta: Terrack conhece magias próprias para dizimar adversários, mas quase nenhuma própria para proteger seus companheiros (e será raro encontrar qualquer outro mago hobgoblin que as conheça). O Mago-Chefe também possui mais itens mágicos e conhece mais magias que um mago comum de mesmo nível, já que tem acesso aos fartos recursos arcanos de Lenórienn.

3D&T

F2, H5, R4, A5, PdF2, 16 PVs, 32 PMs

Vantagens: Goblinóide, Arena (H+2 em Rarnaak), Arma Especial (adaga), Reflexão, Pontos de Magia Extras x2, Riqueza

Desvantagens: Má Fama

Perícias: Idiomas, Investigação

Focus: Ar 4, Água 3, Fogo 5, Luz 3, Terra 4, Trevas 6. Todos os seus Focus recebem +1 para lançar as Magias Iniciais do kit Mago de Combate (veja o **Manual do Aventureiro**). Terrack não está limitado em seus Focus como outros goblinóides.

Kit: Mago de Combate (Focus+1 para as Magias Iniciais, Focus –1 para magias não ofensivas).

D&D

Terrack Hellfire, Hobgoblin Mago 10 (Evocador)

Nível de Desafio: 10

Tendência: Leal e Mau

Dados de Vida: 10d4+30

Pontos de Vida: 62

Iniciativa: +7 (Des +3, Iniciativa Aprimorada +4)

Deslocamento: 10m

Categoria de Armadura: 22 (+3 Des, +5 Braçadeira, +4 amuleto)

Ataques: corpo a corpo: +5 corpo-a-corpo, +9 à distância; +8 adaga *Ruzztrnn* (1d4+3 +1d6 *adaga flamejante profana*, pode causar +2d6 de dano).

Testes de Resistência: Fort +9, Ref +9, Von +12

Habilidades: For 11 (0), Des 16 (+3), Con 16 (+3), Int 18 (+4), Sab 15 (+2), Car 10 (0)

Perícias: Alquimia +14, Concentração +13, Conhecimento (Arcano) +18, Espionar +10, Furtividade +7, Identificar Magias +18, Intimidar +7, Observar +3, Procurar +5, Sentir Motivação +5.

Talentos: Acelerar Magia, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Evocação), Iniciativa Aprimorada, Magia Silenciosa, Magias em Combate e Preparar Poção.

Qualidades de Hobgoblin: Visão no Escuro 18m; +4 em testes de Furtividade (já consta em seu bônus de perícia).

Ataques Especiais: Magias, Itens Mágicos.

Qualidades Especiais: Magias e Itens Mágicos.

Magias Conhecidas: Nível 0 (truques): todos, menos os das escolas proibidas; 1° nível: *Armadura Arcana, Causar Medo, Escudo Arcano, Mãos Flamejantes, Mísseis Mágicos*, Névoa Obscurecente, O Disco Flutuante de Tenser*, Raio do Enfraquecimento, Reduzir;* 2° nível: *Aterrorizar, Cegueira/Surdez, Despedaçar*, Escuridão*,Esfera Flamejante*, Flecha Ácida de Melf, Força do Touro, Teia, Ver o Invisível;* 3° nível: *Bola de Fogo*, Flecha de Chamas, Muralha de Vento*, Relâmpago*, Runas Explosivas, Velocidade, Vôo;* 4° nível: *Armadilha de Fogo, Escudo de Fogo*, Muralha de Fogo*, Pele Rochosa, Porta Dimensional, Tempestade Glacial*, Tentáculos Negros de Evard;* 5° nível (6): *Cone Glacial*, Mão Interposta de Bigby*, Moldar Rochas, Muralha de Energia*, Névoa Mortal, Teletransporte.* (A CD para as Resistências das magias é igual a 14+ o nível da magia, menos para as marcadas com *, da escola de Evocação, que é 16+ nível da magia).

Magias por dia: Truques: 4+1; 1° nível: 5+1; 2° nível: 5+1; 3° nível: 4+1; 4° nível: 4+1; 5° nível: 2+1; Terrack só pode preparar a sua magia extra (marcada como "+1") da escola de Evocação, que estão com um "*" na lista de Magias Conhecidas. Como especialista na escola de Evocação, Terrack não pode aprender ou lançar magias das escolas de Encantamento e Ilusão. Ele também não pode usar itens mágicos que reproduzam efeitos dessas escolas.

Equipamento: *Ruzztrnn (Adaga Flamejante Profana +3), Amuleto da Armadura Natural (+4), Braçadeiras da Armadura (+5), Manto de Resistência (+3), Varinha de Bola de Fogo* (10° nível), *Varinha de Dissipar Magia* (5° nível), *Varinha de Pequeno Globo de Invulnerabilidade* (7° nível). Terrack ainda possui um enorme número de pergaminhos e poções, muitos resgatados das ruínas de Lenórienn. Estes são os itens mágicos que ele costuma usar, mas é bem provável que possua outros.

Karbash

Clérigo-Mestre de Ragnar

É fato conhecido que, com o sucesso da Aliança Negra, grande parte dos hobgoblins abandonou o culto a seu antigo deus Hurlaagh e agora venera o cruel Ragnar. Em nenhum outro lugar de Arton isso é tão verdadeiro quando em Lenórienn, onde está sediado o mais poderoso clérigo hobgoblin do Deus da Morte.

Karbash comanda as atividades religiosas na cidade conquistada. Além de prestar homenagem a Ragnar, isso inclui celebrar cerimônias profanas que envolvem a tortura e sacrifício de vítimas inocentes — na maioria elfos, mas também membros de outras raças. Exímio torturador e executor, este clérigo e seus servos fazem suas vítimas gritar e sangrar durante dias, deixando-as à beira da morte... para então tratá-las com magias de cura e recomeçar o processo prolongando o sofrimento dos inimigos de seu deus. Sacrifício reais, envolvendo a morte das vítimas, são reservados para ocasiões especiais.

Ragnar sabe recompensar seus devotos por tais presentes. Como prêmio por uma grande cerimônia profana, com tortura e morte em doses fartas, o deus bugbear pode oferecer aos clérigos magias de duração limitada, itens mágicos, ou mesmo a conjuração de demônios — pois muitos deles habitam Deathok, o Reino de Ragnar. Karbash costuma manter tais demônios como servos pessoais, ou então lançá-los contra aventureiros especialmente poderosos que tentem atacar Rarnaak.

3D&T

F2, H5, R5, A5, PdF2, 32 PVs, 20 PMs

Vantagens: Goblinóide, Arena (H+2 em Rarnaak), Arma Especial (maça), Energia Vital, Pontos de Vida Extras x2, Riqueza

Desvantagens: Má Fama

Perícias: Crime, Manipulação

Focus: Ar 3, Água 4, Fogo 3, Luz 1, Terra 5, Trevas 6. Karbash não está limitado em seus Focus como outros goblinóides.

Kit: Clérigo de Ragnar (poderes garantidos: Aura de Pânico, Tropas de Ragnar)

D&D

Karbash Fiendsoul, Hobgoblin Clérigo 11 (Ragnar)

Nível de Desafio: 11

Tendência: Leal e Mau

Dados de Vida: 11d8+11

Pontos de Vida: 72

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 10m

Categoria de Armadura: 19 (+2 Des, +7 Brunea +3)

Ataques: corpo a corpo: +10/+5 corpo-a-corpo, +10/+5 à distância; +14/+9 (1d8+5, *Maça Estrela +3 Profana*, +2d6 contra personagens "bons").

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +16

Habilidades: For 15 (+2), Des 15 (+2), Con 12 (+1), Int 14 (+2), Sab 18 (+4), Car 16 (+3)

Perícias: Concentração +15, Conhecimento (Religião) +18, Cura +6, Espionar +8, Furtividade +8, Identificar Magias +8, Intimidar +8, Observar +6, Ouvir +6.

Talentos: Aura de Pânico (poder concedido), Foco em Arma (maça estrela), Lutar às Cegas, Magias em Combate, Prontidão.

Qualidades de Hobgoblin: Visão no Escuro 18m; +4 em testes de Furtividade (já consta em seu bônus de perícia).

Domínios: Guerra e Morte.

Ataques Especiais: Magias.

Qualidades Especiais: Redução de Dano 5/+5, Fascinar Mortos-vivos, Magias.

Magias por dia: Preces: 6; 1° nível: 6+1; 2° nível: 5+1; 3° nível: 5+1; 4° nível: 4+1; 5° nível: 2+1; 6° nível: 1+1.

Magias Normalmente Preparadas: Preces: *Curar Ferimentos Mínimos* (x2), *Detectar Magia, Detectar Venenos, Guia, Resistência*; 1° nível: *Auxílio Divino, Curar Ferimentos Leves, Desespero, Escudo da Fé, Maldição Menor, Proteção contra o Bem, Causar Medo* (D); 2° nível: *Augúrio, Drenar Força Vital, Escuridão, Imobilizar Pessoas, Silêncio, Arma Espiritual* (D); 3° nível: *Cegueira/Surdez, Dissipar Magia, Praga, Purgar Invisibilidade, Rogar Maldição, Roupa Encantada* (D); 4° nível: *Discernir Mentiras, Envenenamento, Imunidade a Magia, Poder Divino, Proteção Contra a Morte* (D); 5° nível: *Cancelar Encantamentos, Matar, Coluna de Chamas* (D); 6° nível: *Cura Completa, Barreira de Lâminas* (D).

Equipamento: *Brunea +3, Maça Estrela +3 Profana, Chifre da Maldade, Manto de Resistência +5, Pérolas do Poder* (seis ao todo, cada uma recuperando duas magias de cada nível, do 1° ao 6°), *Ungüento de Keoghtom* (dois potes), *Varinha de Curar Ferimentos Graves* (5° nível), *Varinha de Imobilizar Pessoas* (3° nível), *Vestimenta da Fé*. Karbash ainda possui uma enorme quantidade de poções e pergaminhos (de magias divinas), que ele usa de acordo com a ocasião. Ele possui mais itens mágicos que um clérigo de mesmo nível, obtidos através de sacrifícios a Ragnar.

Princesa Tanya

Filha do antigo regente Khinlanas, Tanya foi raptada por Thwor Ironfist e entregue como oferenda aos hobgoblins, para a formação da Aliança Negra dos Goblinóides. Embora se acredite que Tanya esteja morta, ela tem sido mantida prisioneira por Holgor, sempre acorrentada, como sua escrava pessoal. O vilão acredita que mantê-la por perto como uma valiosa refém é uma medida inteligente.

Além de aristocrata, Tanya era uma maga. No entanto, seus livros de magia foram destruídos e sem eles ela não pode usar seus poderes. Também teve algum treinamento em combate com sabre e arco, as armas tradicionais dos elfos, mas nunca chegou a ser uma guerreira excepcional. Tanya conhece a localização de inúmeras passagens secretas e câmaras escondidas em Lenórienn, muitas delas ainda não descobertas pelos hobgoblins.

3D&T

F0, H2, R1, A0, PdF2, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Elfa (H+1 e FA+1 com espadas e arcos, testes de Resistência –1), Arena (H+2 em Lenórienn), Aparência Inofensiva

Desvantagens: Fetiche (livros de magia, que ela não possui no momento), Maldição (prisioneira)

Perícias: Ciência

Focus: Ar 1, Água 1, Luz 2

Kit: nenhum

D&D

Tanyantalaria, Elfa Aristocrata 6/Maga 3

Nível de Desafio: 8

Tendência: Neutra e Boa

Dados de Vida: 6d8+6, 3d4+3

Pontos de Vida: 50

Iniciativa: +2 (Des)

Deslocamento: 9m

Categoria de Armadura: 12 (+2 Destreza)

Ataques: corpo a corpo: +7 sabre (dano 1d6, 18-20/x2); à distância: +7 arco longo (dano 1d8, 20/x3)

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +5, Von +10

Habilidades: For 10 (+0), Des 15 (+2), Cons 12 (+1), Int 16 (+3), Sab 14 (+2), Car 21 (+5)

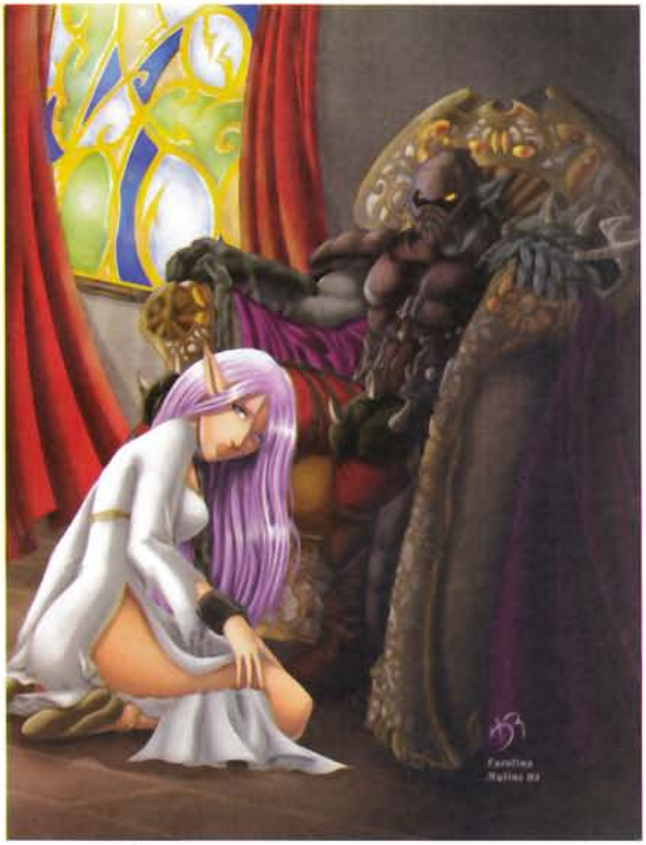
Perícias: Alquimia +4, Avaliação +6, Blefar +5, Concentração +4, Diplomacia +14, Disfarce +5, Ofícios (joalheria) +6, Obter Informação +5, Adestrar Animais +6, Mensagens Secretas +2, Intimidar +7, Conhecimento (Arcano) +11, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia) +4, Conhecimento (Geografia) +6, Conhecimento (História) +6, Conhecimento (Local, Lenórienn) +16, Conhecimento (Natureza) +6, Conhecimento (Nobreza e Realeza) +11, Conhecimento (Os Planos) +4, Conhecimento (Religião) +6, Espionar +6, Identificar Magia +9, Ouvir +4, Atuação +5, Leitura Labial +2, Cavalgar +3, Sentir Motivação +5, Observar +4, Natação +0, Sobrevivência +2.

Talentos: Escrever Pergaminho, Acuidade com Arma (sabre), Foco em Perícia: Conhecimento (Local, Lenórienn), Terreno Familiar (Lenórienn).

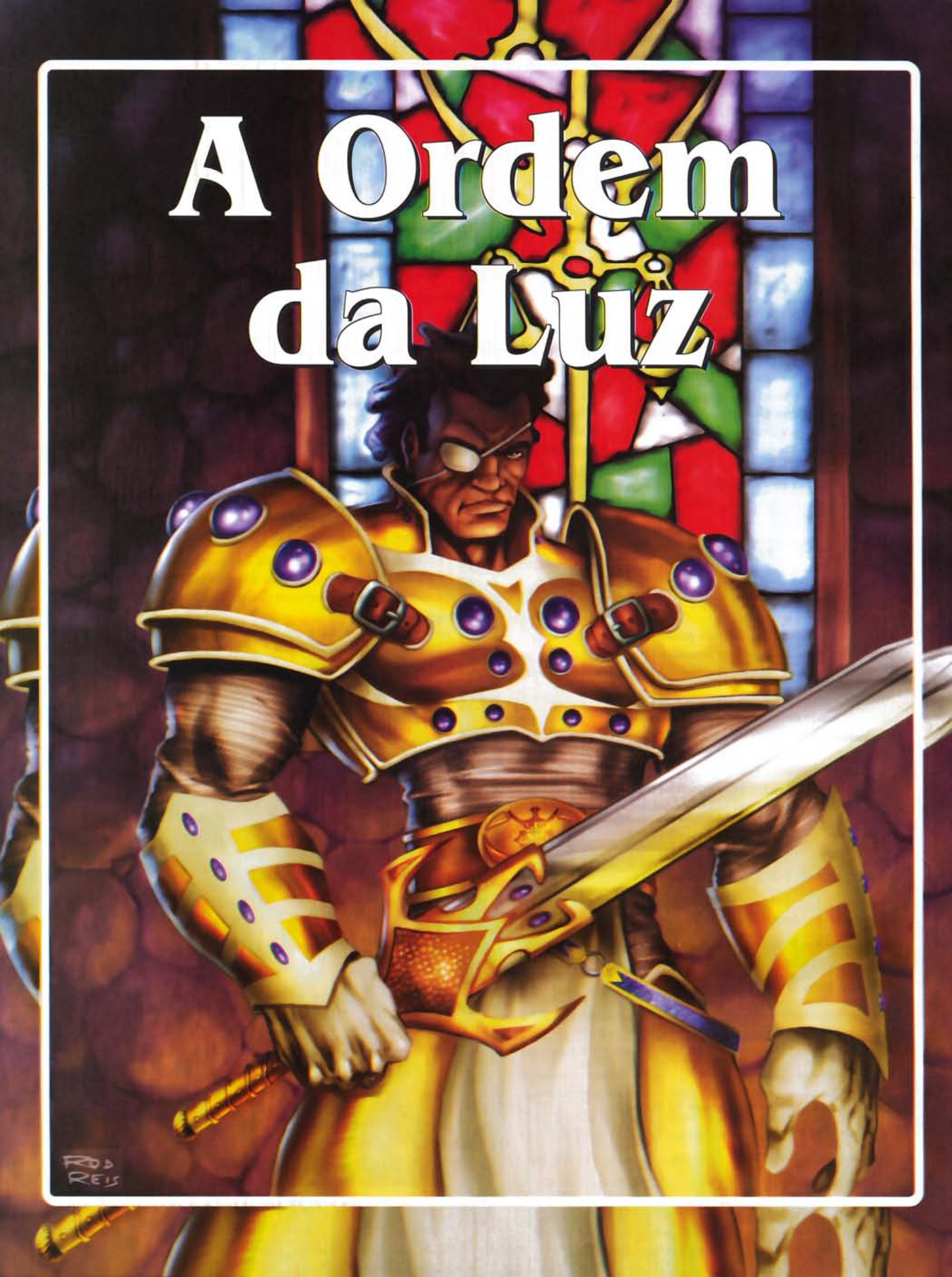
Qualidades de Elfo: Visão na Penumbra. +2 em testes de Ouvir e Observar. Elfos de Arton não têm resistência especial a encantamentos ou magias de sono.

Equipamento: algemas, coleira e correntes...

PALADINO & ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO



A Ordem da Luz



Na parte oeste de Arton, isolada pelas montanhas Lannestull, o grande símbolo da justiça é a ordem dos Cavaleiros de Khalmyr. Mas um outro grupo se encarrega de disseminar os mesmos princípios. Trata-se da Ordem dos Cavaleiros da Luz.

Com base na cidade de Norm, em Bielefeld, estes bravos heróis levam a justiça onde quer que seja necessário e mantém os ideais de seu fundador, Arthur Donovan II.

Embora em tempos recentes inúmeras circunstâncias tenham contribuído para que o objetivo da organização e a conduta de seus membros fosse cada vez mais deturpada, os Cavaleiros da Luz continuam sendo respeitados e idolatrados por muitos, graças à sua longa história de honra e glória.

História

Há cerca de 110 anos, o ainda jovem clérigo Arthur Donovan II despediu-se do companheiro Thallen Kholden Devendeer nas montanhas Lannestull e partiu para cumprir sua parte na árdua tarefa que haviam assumido: criar duas ordens de cavaleiros em honra ao deus da justiça, Khalmyr, no intuito de proteger os inocentes, evitar injustiças e espalhar os ensinamentos do deus supremo por toda Arton. Naquela mesma noite ele sonhou com uma luz ofuscante que brilhava no horizonte, na direção do leste, e uma doce voz que chamava seu nome. No dia seguinte foi para lá que seguiu sem pestanejar, com a certeza que só o mais fiel dos fiéis pode ter.

Muito se conta sobre essa grande jornada. Seus feitos tornaram-se lendários e variam de acordo com o bardo que conta a história. Muitos falam de como ele venceu o campeão dos minotauros na arena de Tapista a fim de conseguir sua liberdade, após ter sido equivocadamente confundido com um escravo fugitivo. Ou de quando derrotou a Serpente de Cem Cabeças nos arredores de Zakharov, salvando uma vila inteira da tirania da maligna criatura.

Embora ninguém duvide realmente da veracidade destes fatos (mesmo considerando que alguns foram exagerados), sabe-se de concreto apenas que Arthur aproveitava cada parada para espalhar a palavra de Khalmyr e arrebanhar novos seguidores. Ás vezes atraídos pela fama do clérigo, outras tocados pelos entusiasmados discursos que fazia em prol de sua divindade, antigos mercenários e aventureiros voltavam-se para os ensinamentos do deus da justiça. Foi assim com Darghon Yuthandhar, um anão que se converteu quando estava prestes a assassinar um comerciante a mando de um rival e Walleena Siondhanthalla, uma elfa atípica que preferiu abandonar sua pátria a conviver dentro do sistema xenófobo de sua raça.

O carisma e Arthur e talento para discursar eram tão grandes que durante muito tempo sustentou-se a tese de que ele seria, na verdade, um avatar do próprio Khalmyr.

Está registrado nos pergaminhos que contam a história de Bielefeld que Arthur trazia consigo uma caravana de duzentos homens e mulheres leais a seus princípios. Foi na região do diminuto vilarejo de Norm que Arthur terminou sua jornada.

Lá ele encontrou fincada no chão uma espada brilhante mais bela que qualquer outra arma jamais forjada em Arton. Em sua empunhadura estava o símbolo do deus da justiça. Chorando de emoção, agradecido pela dádiva de Khalmyr e certo de que havia terminado a primeira parte de sua missão, o clérigo resolveu que ali seria o berço de sua futura ordem. Ali nasceriam os Cavaleiros da Luz.

Arthur imaginava que a futura construção que serviria de sede para sua ordem deveria ter toda a suntuosidade e grandeza que o deus da justiça merecia, simbolizando assim sua influência sobre todo o mundo. Após uma conversa com o amigo Darghon, nessa altura seu segundo em comando, o clérigo conseguiu que um grande contingente de trabalhadores anões se transferisse para Norm a fim de iniciar a grande construção.

Em troca, os cavaleiros assinariam um tratado de cooperação em caso de necessidade, prometendo auxiliar o povo anão em qualquer circunstância.

Durante esse tempo, Arthur estabeleceu-se no vilarejo junto com seus seguidores e ordenou que fosse erguido um pequeno templo em honra a Khalmyr. A primeira cerimônia realizada no local sagrado foi justamente o casamento entre Arthur e Walleena.

Dois anos depois a ordem já estava plenamente estabelecida, mesmo não contando ainda com sua sede. A vila começava seu processo de expansão, graças às famílias atraídas pela presença dos cavaleiros. Nobres da região também passaram a observar Norm com maior atenção, atentos às possibilidades que uma associação com os valorosos guerreiros sagrados poderia trazer.

Um deles, Fandhim Garoon, tornou-se um dos principais aliados da ordem entre os nobres e aristocratas. Fandhim ficou conhecido também por doar grandes quatinas de ouro à ordem e por enviar seus filhos Balit e Xazeek para serem treinados pelos cavaleiros. Eles foram os primeiros nobres a ingressarem na Ordem dos Cavaleiros da Luz.

Foi nessa mesma época que nasceu Phillipp Donovan, filho de Arthur, destinado a um dia ocupar o lugar do pai como comandante supremo dos Cavaleiros da Luz. A presença de um herdeiro foi comemorada com uma semana de festa e jogos que ficaram gravadas na memória dos cidadãos de Norm para sempre.

Mas nem tudo era felicidade. Por ironia do destino, o grande clérigo não viveu o suficiente para ver seu sonho totalmente realizado. Arthur morreu quinze anos depois de formar a ordem. As circunstâncias de seu falecimento são um mistério até hoje. Ele foi encon-

trado sentado em sua cama, o olhar petrificado na direção da janela, fixo no horizonte. Uma expressão de horror extremo em seu rosto. Não havia marcas, ferimentos ou sangue em lugar algum. Na época a cúpula da ordem acreditava que o clérigo tivesse sido vítima de envenenamento. Por algum tempo até investigou-se nos bastidores a existência de um provável assassino, mas nada foi encontrado. Pensou-se em suicídio, mas quem conhecia Arthur Donovan II sabia que ele jamais tomaria tal atitude. Mas nenhuma destas teorias ou fatos escabrosos chegou aos ouvidos do povo de Norm.

Tanto Walleena como Darghon e os outros membros do alto escalão achavam que divulgar os fatos verdadeiros acabaria abalando a confiança dos fiéis e, portanto, resolveram omiti-los. Até hoje se diz em Bielefeld que Khalmyr levou Arthur para seu reino como recompensa por todas as coisas boas que havia feito em vida. O que não deixa de ser verdade. Ou pelo menos assim se espera.

Uma vez que Phillipp Donovan era apenas uma criança e não poderia exercer a função de líder até que completasse 20 anos, sua mãe Walleena assumiu provisoriamente o posto, passando a comandar toda a ordem no lugar de seu filho.

Dois anos mais tarde, quando o Castelo da Luz finalmente estava pronto, uma cripta foi construída no pátio externo e os restos mortais de Arthur foram lá depositados. Uma estátua em tamanho natural foi esculpida em mármore pelos anões e colocada sobre o túmulo em homenagem ao clérigo. O local virou alvo de peregrinação e, hoje em dia, qualquer cavaleiro que se preze deve visitá-lo pelo menos uma vez por ano, em busca de benção e orientação espiritual.

Sem Arthur e com a liderança apática da abalada Walleena, o número de candidatos a cavaleiro entre as camadas mais humildes começou a diminuir. Boatos de que a líder da ordem estaria doente também não ajudavam.

Passou-se a comentar que Khalmyr estaria insatisfeito com o rumos da organização e estaria punindo a ordem. Primeiro havia levado Arthur e agora levaria sua esposa. Entre os camponeses a falsa história espalhou-se feito praga e os afastou da ordem. Ninguém queria atrair para si próprio a "maldição" dos cavaleiros.

Por causa disso, a maioria dos candidatos estavam mesmo entre os menos supersticiosos e mais sofisticados membros da nobreza. Como muitos dos vários modismos que surgem de tempos em tempos dentro das cortes do Reinado, ter um membro da família entre os cavaleiros tornou-se questão de status. Além disso, a essa altura a ordem já concentrava em suas mãos uma grande quantidade de poder e influência. Principalmente entre a família do regente e seu conselho.

Isso atraiu a atenção específica de Trevor Raynieck, um ambicioso duque local conhecido por seus hábitos de "ave de rapina". Astuto, Trevor aproximou-se da cúpula da ordem, ofereceu-se para atrair novos recrutas entre a nobreza, mantendo assim o status da ordem. A sugestão foi aceita e o duque passou a se empenha na tarefa.

O que ele realmente pretendia com tal ato era atrair o maior número de aliados para dentro da ordem, para então tomá-la de dentro para fora, transformando-a numa força militar que ele pudesse manipular em prol de seus próprios interesses. Uma tarefa que parecia fácil apenas dentro do cérebro megalomaníaco de Raynieck.

Como era de se esperar, todo o seu trabalho foi em vão. Quando estava prestes a dar o golpe, assassinando Walleena na tentativa de se aproveitar dos boatos que circulavam por Norm, acabou sendo desmascarado e morto pelo jovem Phillipp, então com 15 anos.

Cinco anos mais tarde, o herdeiro tomaria finalmente seu lugar de direito, assumindo a liderança dos Cavaleiros da Luz como paladino de Khalmyr já formado. Na mesma noite sua mãe partiu de volta para Lenórien, o reino dos elfos. Por mais que tivesse carinho pelo filho, a dor de ter perdido o marido que tanto amava era insuportável demais. Viver no Castelo da Luz, entre os cavaleiros era para ela viver um sonho que havia morrido há muito tempo.

Talvez fosse a hora de retornar e lutar novamente ao lado de seu povo na Infinita Guerra com os hobgoblins. Com tudo que aprendera seria capaz de treinar os mais jovens e aumentar as defesas da cidade. Embora chateado, Phillipp esforçou-se para compreender a atitude da mãe e deixou que ela partisse. O jovem nunca mais voltaria a vê-la.

O tempo passou e Phillipp casou-se com uma aristocrata da capital, Heather Diaved numa cerimônia realizada no mesmo templo em que seus pais haviam consumado sua união. Por mais que amasse sua esposa, Phillipp jamais escondera o grande objetivo de seu casamento: gerar um herdeiro. Para a infelicidade do casal, parecia que o destino estava contra os dois: mesmo depois de inúmeras tentativas e métodos, Heather não conseguia engravidar.

Triste e amargurado, Phillipp seguiu certa noite até a cripta onde descansava o corpo de seu pai e fez um promessa a Khalmyr: se os deuses lhe concedessem a dádiva de ter um filho, ele demonstraria sua gratidão atravessando o continente numa peregrinação. E em cada templo do deus da justiça que passasse deixaria como oferenda uma gota de seu suor e de seu sangue, prova de seu sacrifício e devoção. Nove meses depois nascia Arthur Donovan III, fruto de todas as esperanças de Phillipp.

Naquela mesma noite ele olhou ternamente para o pequeno bebê dormindo nos braços da mãe, beijou-lhe a fronte com cuidado e partiu para cumprir a promessa que fizera a seu deus.

Para muitos dos historiadores recentes a jornada de Phillipp Donovan, que viria a durar exatos dez anos, equivale a de seu pai, embora com um número muito menor de feitos fantasiosos. Embora tenha realmente realizado missões importantes e agido ao lado de vários grupos de aventureiros, o líder dos Cavaleiros da Luz aproveitava seu tempo muito mais para divulgar sua fé e formar novos iniciados.

Muito da reputação que a Ordem da Luz goza no Reinado atualmente é fruto dos discursos inflamados de Phillipp Donovan durante sua jornada. São incontáveis os jovens que decidiram se dedicar à Khalmyr após ouvir um de seus sermões.

A última parada de Phillipp, dez anos depois de partir, foi na União Púrpura, o grande agrupamento de nações bárbaras vizinho a Bielefeld, considera o reino mais selvagem do Reinado.

E mesmo lá "a semente de Khalmyr germinou" como ele mesmo costumava dizer. Alenn Toren Greenfield, um sanguinário ex-líder bárbaro ouviu suas palavras de redenção e resolveu segui-lo de volta até Bielefeld.

Alguns bardos mais ousados contam que a história não é tão simples quanto contam. Em algumas versões, Phillipp tentou de tudo para convencer o bárbaro a desistir de sua vida de violência e acompanhá-lo até Norm, mas só conseguiu após vencê-lo numa competição que consistia em beber cinco litros de uma fortíssima aguardente local e nocautear um búfalo dando cabeçadas. Por muito tempo a história foi motivo de piada e gozações entre os dois.

Depois de uma década de relativa tranqüilidade, a ordem começou a enfrentar o que tornaria-se uma longa cadeia de problemas com o condado de Portsmouth. Ferren Asloth, o ambicioso conde local, começava a tomar medidas expansionistas, iniciava a convocação de grupos mercenário e acabara de estabelecer leis próprias, completamente

independente do reino de Bielefeld. Isso incluía a proibição da prática de magia dentro de suas "novas fronteiras".

Encarando o ato como uma violação das leis no reino e atendendo a um pedido do regente, os líderes da ordem enviaram um contingente de cavaleiros a Portsmouth a fim de discutir uma solução diplomática para o problema. Somente metade dos cavaleiros retornou.

Nublados pelo desejo de vingança, membros da ordem passaram a atacar o reino vizinho, entrando em conflito com as tropas mercenárias de Ferren Asloth. O conflito talvez tivesse se tornado ainda mais sangrento se não fosse a intervenção do Rei-Imperador Thormy e do Conselho de Deheon, que achou por bem declarar a independência de Portsmouth como reino, numa tentativa de apaziguar os ânimos e conter os desejos expansionistas de Ferren.

Como se não bastasse, uma nova desgraça se abateu sobre a ordem: Arthur Donovan III foi capturado por inimigos misteriosos durante uma caçada corriqueira. Grupos de busca foram enviados e patrulhas foram realizadas para encontrar o herdeiro da Ordem da Luz, mas foi em vão.

Dias depois, quando todos já davam o pior por acontecido o jovem retornou ao castelo sozinho, ferido e cansado. Arthur dormiu por três dias seguidos e, quando acordou, já não era mais o mesmo.

Seu comportamento foi se tornando, com o passar do tempo, cada vez mais agressivo. Semanas mais tarde ele executou sumariamente um prisioneiro por julgá-lo "obviamente culpado".

Os líderes se reuniram e decidiram que o status de cavaleiro de Arthur devia ser revogado. Porém, um dia antes da sentença ser declarada, o cavaleiro desapareceu e nunca mais voltou. Mesmo assim, uma cerimônia simbólica destituiu seu status como Cavaleiro da Luz.

Seu pai, Phillipp Donovan adoeceu profundamente, vítima da dor e do desgosto, e faleceu poucos dias depois, deixando seu braço direito Alenn Toren Greenfield como novo líder da ordem.

Nunca ninguém descobriu exatamente o que aconteceu com Arthur ou porque seu comportamento mudou de forma tão drástica. Porém, nos corredores do castelo costuma-se comentar que a família Donovan havia sido amaldiçoada anos antes por um camponês que teve seu filho injustamente morto pelos cavaleiros. Se isso é verdade ou apenas uma crendice cabe a cada um julgar por si próprio.

Até hoje uma espada quebrada repousa sobre o brasão dos Donovan, no saguão principal do Castelo da Luz como um aviso de que o mal, se não for combatido, pode penetrar até no coração mais puro.

Situação Atual

Alenn Toren Greenfield ganhou, sem dúvida, uma enorme dor de cabeça quando assumiu a liderança da Ordem da Luz, atendendo ao pedido do falecido amigo Phillipp Donovan.

Embora tenha contado com valorosos guerreiros e treinado inúmeros heróis em seu passado, hoje em dia a organização passa por enormes dificuldades. E a explicação disso está justamente em seu passado.

Embora o antigo plano de Trevor Raynieck, o nobre que tentou tomar o controle dos Cavaleiros da Luz tenha falhado, sua iniciativa sem dúvida incentivou o ingresso de muitos membros da corte na ordem.

Naquela época todo jovem de sangue azul desejava se tornar um cavaleiro. Mesmo com a desconfiança dos cavaleiros mais humildes, as intenções dos nobres eram legítimas e muitos deles chegaram a abrir mão de suas respectivas posições na corte de Bielefeld para continuar exercendo seu trabalho como servos de Khalmyr. O tempo passou, a tradição se perpetuou mas algo mudou nos últimos tempos.

Nos últimos seis anos, uma nova casta de nobres têm feito parte dos Cavaleiros da Luz. Uma classe com sede de mudanças e muita ambição. Um dos grandes representantes desta "nova geração" é Culoch Garoon, neto de Fandhim Garoon, primeiro membro da corte a se aliar aos cavaleiros.

Na opinião de Culoch, os cavaleiros de origem nobre têm mais valor e deveriam gozar de mais autoridade que aqueles de origem mais humilde. Além disso, ele acha as regras de conduta atuais restritivas e ultrapassadas, necessitando de revisão urgente. Sua maior vitória até agora foi o início desta reforma e o abrandamento das regras de admissão de jovens da corte. Por ser um dos membros da Trindade, seu poder de decisão é alto, as vezes superando até o de Alenn.

O ex-bárbaro sabe que sua liderança é questionada por muitos e que só permanece em seu posto porque sua indicação veio do próprio Phillipp Donovan. Mesmo assim, está atento a qualquer movimento de seus adversários. Ele sabe também que graças à aprovação das medidas sugeridas por Culoch, a nobreza vem "inflando" a ordem com novos recrutas. Isso pode se tornar, num futuro próximo, um problema difícil de se administrar.

Como aliado, Alenn conta com Igor Janz, regente de Bielefeld, que faz questão de sustentar os antigos laços de amizade entre sua família e a ordem (foi justamente para reforçar essa amizade que o regente enviou seu filho Killiar Janz para ser treinado na ordem).

Uma medida extremamente drástica arquitetada por ambos para neutralizar o problema seria transferir a ordem para a capital Roschfallen. Alenn acha que perto da família real Culoch iria se tornar muito mais cauteloso, tornando assim suas ações mais fáceis de serem neutralizadas. Ambos sabem que muitos encarariam a mudança como uma afronta, já que foi o próprio Khalmyr quem indicou o local onde deveria ser erguido o Castelo da Luz, que em caso de mudança deveria ser transportado magicamente, o que também traria enormes dificuldades. Mesmo assim, eles acreditam que a sobrevivência da ordem é razão suficiente para assumir tamanhos riscos.

Como se não bastasse tudo isso, a ordem tem enfrentado uma intensificação dos confrontos com os bandos mercenários de Portsmouth. Isso vem acontecendo desde que dois cavaleiros foram atacados e mortos após entrarem por engano em Portsmouth.

Embora o conselho de Deheon tenha obrigado Ferren Asloth a pagar uma multa pelo acontecido, a solução parece não ter agradado aos cavaleiros, que têm procurado o conflito com as tropas do reino vizinho, mesmo que isso vá contra as ordens de seu líder.

Alenn imagina que Culoch, em sua tentativa de exercer uma liderança paralela, esteja secretamente incentivando estas atitudes.

Organização

A sede da Ordem dos Cavaleiros da Luz ainda é o impressionante Castelo da Luz, uma fortificação construída por anões na exata forma da espada do deus Khalmyr. Graças a uma secreta técnica dos construtores, o castelo emana brilho próprio à noite. É lá que residem os membros mais influentes da ordem.

Desde a morte de Phillipp Donovan, quem exerce a função de Alto Comandante é Alenn Toren Greenfield. É ele quem toma parte das decisões mais importantes e cuida

da posição da ordem em larga escala.

Apesar disso, Alenn está longe de ter se tornado um aristocrata, sentado atrás de uma mesa imensa, assinando pergaminhos e apenas assistindo o que acontece com a organização que lidera. Muito pelo contrário.

Provavelmente por causa de seu sangue bárbaro, sempre à procura de ação de qualquer tipo, Alenn está frequentemente circulando entre os cavaleiros, cavalgando pelos arredores do castelo em patrulha, realizando expedições de caráter diplomático e, as vezes, até ajudando no treinamento dos novos recrutas.

Abaixo do Alto Comandante está a Trindade: três cavaleiros de grande influência que têm por dever encaminhar e debater as sugestões do Círculo junto com o Alto Comandante. As medidas são consideradas aprovadas somente quando é alcançado um consenso entre as duas partes.

Alenn sabe que seria muito mais fácil para ele concentrar o poder em si e colocar-se como real autoridade máxima da ordem, mas isso iria de encontro ao pensamento de Arthur Donovan II, o fundador da ordem, que dizia freqüentemente que "o único comandante supremo é Khalmyr".

Atualmente fazem parte da Trindade: Culoch Garoon, Estold Hergh e Vizzall Denant. Até pouco tempo atrás um destes cargos era ocupado por Dhargon Yuthandhar, mas este se retirou de volta a Doherimm alegando "não ter mais idade ou paciência para continuar a vida de cavaleiro". O que se diz é que ele estaria descontente em ver a inúmera quantidade de intrigas e conchavos que rondam o Castelo da Luz nos últimos tempo.

Como que confirmando o pensamento do anão, diz-se que tanto Estold, que já fazia parte da Trindade, quanto Vizzall, que entrou no lugar de Dhargon, devem favores a Culoch e são totalmente leais ao nobre.

Depois da Trindade, temos o Círculo, um grupo de 100 cavaleiros que se encarregam de representar os Comandantes e apresentar novas medidas para melhorar o desempenho da ordem. Eles se reúnem pelo menos uma vez a cada 4 meses no salão nobre do Castelo da Luz e lá discutem por uma semana os rumos a serem tomados.

Logo abaixo vêm os Comandantes, responsáveis pela defesa e cuidado dos quatro Setores de Bielefeld: Norte, Sul, Central e Oeste. Cada um deles conta com um castelo ou fortaleza de porte médio que funciona como uma espécie de quartel local da ordem.

Não há um responsável pelo Setor Leste porque é onde se encontra a sede da ordem. Cada comandante tem por dever também zelar pelos cavaleiros estabelecidos em seu setor e encaminhar suas sugestões e reivindicações ao Círculo.

Todos são indicados pelo Círculo, aprovados pela Trindade e pelo Alto Comandante e permanecem no cargo em caráter vitalício ou até que decidam se aposentar de livre e espontânea vontade. Os critérios de indicação variam desde feitos dignos de nota até o status familiar. Atualmente os responsáveis pelos setores Norte, Sul, Central e Oeste são, respectivamente: Wallach Tumar, Sordriann Aralum, Thondor Andallas e Protias Kaminsk.

Ao contrário da Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, entre os Cavaleiros da Luz não há destacamentos. Embora cada cavaleiro deva obediência ao comandante do setor onde esteja agindo, todos atuam em geral de maneira independente.

Alguns preferem andar sozinhos, enquanto outros preferem a companhia de seus escudeiros, de outros cavaleiros ou de grupos diferentes de aventureiros.

Tornando-se um Cavaleiro

A Ordem da Luz aceita pretendentes a cavaleiro com idade mínima de dez anos. A primeira medida, porém, é encontrar um cavaleiro disposto a aceitá-lo como escudeiro.

Caso esse primeiro obstáculo seja vencido, o jovem é apresentado pelo cavaleiro ao Comandante mais próximo. A partir desse ponto, ele passa a ser responsabilidade de seu patrono, que deve zelar por seu treinamento e segurança. Em tempos passados, muitos camponeses humildes ofereciam seus filhos à ordem na esperança de que uma vida mais digna lhe fosse dada. Hoje em, entretanto, as dificuldades impostas pelos nobres têm diminuído cada vez mais esta ocorrência.

Depois de aceito, o escudeiro passa a acompanhar e auxiliar o cavaleiro, passando por um rigoroso treinamento que dura, em média, dez anos. Neste período o jovem pretendente jamais poderá sair em missão sozinho, dada sua inexperiência. Com o treinamento completo, o aspirante é levado até Norm, onde é declarado cavaleiro pelo próprio Alto Comandante.

A cerimônia de admissão só acontece quatro vezes por ano, uma para cada estação. É uma festa que dura três dias, com direito a bailes e discursos dos cavaleiros mais experientes. Um membro da ordem recém formado só poderá aceitar escudeiros após cinco anos como cavaleiro formado, quando já terá experiência suficiente para lidar de maneira adequada com tal responsabilidade.

Pretendentes com idade superior a trinta anos devem, em primeiro lugar, derrotar em combate não-letal um cavaleiro de faixa etária semelhante. Feito isso, lhe é encaminhado um patrono, embora ele não assuma a posição de escudeiro. Os dois seguem em jornada juntos por dois anos e, neste período, tanto a conduta quanto os feitos do pretendente são minuciosamente avaliados. Caso aprovado, ele é encaminhado a Norm para participar da próxima cerimônia de admissão.

Graças às últimas reformulações impostas pela Trindade, membros de famílias nobres recebem vantagens a mais na hora de se candidatar a uma vaga como Cavaleiro da Luz. Antigamente somente filhos de cavaleiros podiam ser treinados antes de atingir a idade mínima de dez anos.

Boatos dizem que, recentemente, algumas famílias tradicionais de cavaleiros da ordem aceitam garotos de outras famílias, mais influentes, para serem treinados, para aumentar as chances de jovem nobre de ser admitido.

Além disso, sabe-se de ocasiões onde o candidato não chegou a cumprir nem metade do tempo de treinamento antes de ser encaminhado para a admissão.

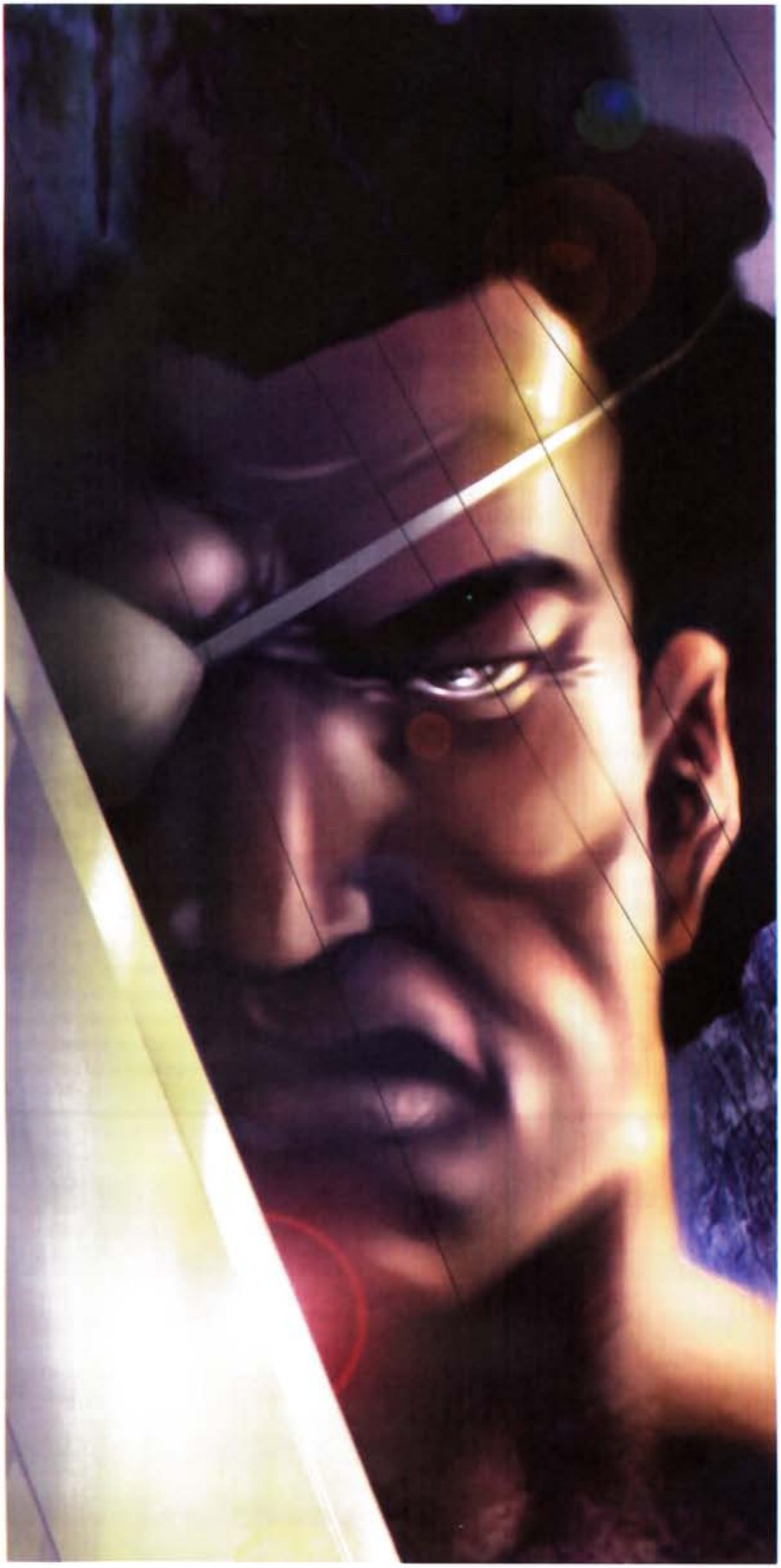
Por último, há boatos de que nobres acima da idade limite foram aceitos no último ano sem passar por nenhum dos testes de avaliação e que cavaleiros nobres tem se recusado a admitir candidatos camponeses como escudeiros.

Como se não bastasse, há relatos de que membros de uma gangue tem se passado por representantes da Ordem da Luz, convocando jovens de famílias abastadas para ingressar na ordem. Mais tarde tudo se revela como um pretexto para um engenhoso sequestro, onde altíssimas somas são pedidas como resgate.

Regras

Embora não haja um documentos oficial com suas regras de conduta, os regulamentos dos Cavaleiros da Luz não diferem muito da Norma seguida pelos Cavaleiros de Khalmyr.

As poucas diferenças e ausências foram



estabelecidas à pouco tempo, na reforma empreendida pela Trindade.

Um Cavaleiro da Luz não deve jamais desobedecer as ordens de um superior. Esse princípio se baseia no fato de que quem comanda tem méritos e sabedoria para ocupar o cargo que exerce. Um cavaleiro inferior na hierarquia deve aprender com seus comandantes, não questionar suas decisões. Além disso, essa regra serve para que o cavaleiro tenha em mente que sempre haverá alguém acima dele. Mesmo o líder da ordem, deve obediência a alguém muito superior: o próprio Khalmyr.

Um Cavaleiro da Luz não deve jamais ignorar um pedido de socorro. O dever do membro da ordem é trazer justiça e auxílio a seus semelhantes. Negar esse dever é negar o próprio motivo da existência da ordem.

Um Cavaleiro da Luz, caso cometa um crime, tem o direito de ser julgado por um tribunal formado por seus semelhantes se assim o quiser. Isso acontece porque somente os seguidores de Khalmyr têm a autoridade necessária para avaliar os desígnios pelo qual age um cavaleiro.

Um Cavaleiro da Luz não deve jamais utilizar de itens arcanos. Somente a força concedida pelo deus da justiça é suficiente para que seu servo triunfe. Confiar em meios arcanos é duvidar da força de seu próprio deus. Itens sagrados podem e devem ser usado normalmente.

Um Cavaleiro da Luz jamais deve ser ressuscitado. A morte de um guerreiro é seu merecido descanso após uma vida de batalhas e ser levado para habitar o reino de Khalmyr é a maior das honras.

As penalidades para quem se atreve a quebrar as regras variam de júri para júri mas, em geral, ficam entre a reclusão forçada ou a exclusão da ordem em casos extremos. A Ordem da Luz não acredita na execução como forma de punição.

Violar a Norma é motivo de punição que pode variar de acordo com a gravidade do ato. As mais usadas são a expulsão da ordem, o exílio ou o confinamento. Para um cavaleiro e sua família não existe desgraça maior.

J.M.TREVISAN

3D&T

Custo: 0

Restrições: Clericato (Khalmyr), Paladino (Khalmyr), ou o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Vantagens: recebe Cavalgar e Boa Fama gratuitamente; seus ataques são considerados mágicos contra seres malignos (veja adiante); uma vez ao dia pode usar um ataque como se tivesse a vantagem Paralisia, mas sem gastar PMs; pode comprar Poderes Garantidos por 1 ponto cada.

Desvantagens: veja adiante.

Pontos de Vida: Rx5

O Cavaleiro da Luz, assim como os paladinos, são defensores da Ordem do Bem e da Justiça. Seu treinamento é concentrado no combate ao mal e na defesa dos inocentes, tanto que suas habilidades parecem sobrenaturais para alguns. Assim com no caso dos cavaleiros de Khalmyr, os ataques baseados em Força (mas não Poder de Fogo) de um Cavaleiro da Luz são sempre considerados mágicos quando ele enfrenta um inimigo maligno (que não possua nenhum Código de Honra).

Cavaleiros da Luz também podem comprar qualquer dos Poderes Garantidos dos clérigos e paladinos de Khalmyr (veja o **Manual do Aventureiro**) por 1 ponto cada. São eles: Dom da Verdade, Dom da Vontade, Dom dos Justos, Dom da Bravura, e Dom da Coragem.

Um Cavaleiro da Luz jamais pode desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Dungeons & Dragons

A Ordem da Luz é formada em sua maioria por clérigos, guerreiros e paladinos, mas não é restrita a personagens de outras classes, desde que sigam os preceitos da Ordem.

Nem todos os membros da Ordem da Luz adotam esta classe de prestígio, pois pode-se servir à organização mesmo sem ser um Cavaleiro. No entanto, os líderes e oficiais mais graduados da Ordem muito provavelmente terão alguns níveis nesta classe. O nível de um personagem como Cavaleiro não tem ligação com a hierarquia de comando da Ordem da Luz, sendo possível para um oficial graduado ter poucos níveis como Cavaleiro, ou para um soldado ou sargento ter muitos níveis.

Muitos dos seguidores da justiça tomam por objetivo se tornar um Cavaleiro da Luz. Guerreiros, clérigos e paladinos seguidores do deus da Justiça têm mais facilidade para fazer parte do seleto grupo de Cavaleiros da Luz, mas são conhecidos casos de personagens de outras classes. Alguns rangers, bardos, monges e até mesmo bárbaros acabam se tornando Cavaleiros, bem como raríssimos magos e feiticeiros.

Requerimentos: para se qualificar como um Cavaleiro da Luz, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +5.
- Tendência: Leal e Bom ou Leal e Neutro.
- Perícias: Cavalgar +2, Conhecimento (Religião) +3, Adestrar Animais +2.
- Talentos: Combate Montado, Vontade de Ferro.
- Especial: deve integrar a Ordem de Luz, e também seguir as mesmas obrigações e restrições exigidas de um clérigo ou paladino de Khalmyr, que são as seguintes: servos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: as perícias de classe do Cavaleiro da Luz (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Cura (Sab), Conhecimento (religião) (Int), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível subseqüente: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: o Cavaleiro da Luz sabe usar todos os tipos de armas simples e comuns, todas as armaduras e escudos.

Talentos Adicionais: o Cavaleiro da Luz recebe um talento adicional no 1º, 5º e 10º nível, que deve ser escolhido entre os seguintes: Coragem Total*, Destruir o Mal Adicional*, Dom dos Justos*, Dom da Verdade*, Fúria Guerreira* ou dos seguintes: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Grande Fortitude ou Vontade de Ferro. O personagem não precisa satisfazer os pré-requisitos de cada talento. *Estes talentos são explicados na revista TORMENTA 10 e também no livro básico **Tormenta D20.**

Graça de Khalmyr (Sob): o Cavaleiro adiciona seu bônus de Sabedoria (caso seja positivo) a todos os seus testes de resistência. (Em testes de Vontade, portanto, ele adiciona duas vezes seu bônus de Sabedo-

Cavaleiro da Luz

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+1	+0	+1	Talento Adicional
2	+2	+2	+0	+1	Graça de Khalmyr
3	+3	+2	+1	+2	Vitória da Ordem (1/dia)
4	+4	+3	+1	+2	Herói do Povo (+2)
5	+5	+3	+1	+2	Talento Adicional
6	+6	+4	+2	+3	Vitória da Ordem (2/dia)
7	+7	+4	+2	+3	O Braço Forte de Khalmyr
8	+8	+5	+2	+3	Herói do Povo (+3)
9	+9	+5	+3	+4	Vitória da Ordem (3/dia)
10	+10	+6	+3	+4	Escudo de Khalmyr, Talento Adicional

ria). Este bônus é cumulativo com a Graça Divina dos paladinos.

Vitória da Ordem (Sob): Por lutar e defender ideais nobres e elevados, os Cavaleiros sabem como combater o Caos de forma eficaz. O Cavaleiro pode somar seu bônus de Sabedoria na sua jogada de ataque, e soma seu nível de Cavaleiro da Luz no dano. Essa habilidade só funciona contra inimigos caóticos (que possuam a parcela caótica na sua tendência) ou que estejam nitidamante agindo contra a lei. Se usada contra alguém que não tenha a mancha do caos ou que esteja seguindo as leis (do local), a habilidade não surte efeito, mas consta como um uso. O Cavaleiro pode usar essa habilidade uma vez ao dia quando alcança o 3º nível da classe, recebendo um uso adicional no 6º e 9º nível.

Herói do Povo: as pessoas comuns consideram o Cavaleiro da Luz um amigo, aliado e defensor. Cavaleiros que possuam pelo menos 4 níveis da classe recebem um bônus de circunstância de +2 nas perícias Atuação, Diplomacia, Obter Informações e Sentir Motivação. Esse bônus aumenta para +3 quando o personagem alcança o 8º nível da classe.

O Braço Forte de Khalmyr (SaM): o Cavaleiro consegue se imbuir de uma pequena parcela do poder de seu deus, tornando-o mais forte para defender a lei. O Cavaleiro pode lançar uma vez ao dia a magia *Força do Touro*, como um clérigo de nível igual ao que ele possui como Cavaleiro da Luz. Se o personagem já possui níveis de clérigo, eles são somados. O Cavaleiro só pode utilizar essa habilidade em si mesmo.

Escudo de Khalmyr (SaM): o Cavaleiro consegue se imbuir de uma parcela maior do poder de seu deus, que deve ser usada para proteger os inocentes. O Cavaleiro pode lançar uma vez ao dia a magia *Pele Rochosa*, como se fosse um feiticeiro de nível igual ao que ele possui como Cavaleiro da Luz. Essa habilidade só pode ser lançada em outra pessoa, que não possua nem a parcela Caótica nem Maligna em sua tendência.

ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO

HAHÃ! ENTÃO FINGI QUE FUI DERROTADA PELO GOLEM!
PRECISAVAM TER VISTO A CARA DOS MUQUIRANAS QUE ME PAGARAM PARA CUIDAR DELE!
ESSA BILLIE... SE DIZ UMA GRANDE LADINA DE ALUGUEL, MAS TÁ SEMPRE ENCRENCADA!
MAS O MELHOR FOI QUANDO ACERTEI A PARTE DO PIRRALHO... COM UMA JÓIA FALSA!
PORCARIAS ININTERRUPTAS! QUE MERCENÁRIA MAIS... MERCENÁRIA!
SE O FARO DE KATABROK O BÁRBARO NÃO SE ENGANA, ESSE PAPO VAI ACABAR EM CONFUSÃO!
FOI FÁCIL COMO TIRAR DOCE DE CRIANÇA!
DIGAMOS, DUAS CRIANÇAS, PARA FICAR MAIS JUSTO!
FOI MESMO, BILLIE BRANCH BREAKER?
VEJAMOS SE VAI SER TÃO FÁCIL AGORA!
POR QUE KATABROK O SÁBIO ESTÁ SEMPRE CERTO SOBRE ESSE TIPO DE COISA?
A TAL PEDRA ERA FALSA! O DONO DA CRIATURA FOI TRAPACEADO NUMA BARGANHA!
ME PERGUNTO, LORIANE, QUEM SERIA TÃO OUSADO!
ENGANAR CRIANÇAS NÃO É TÃO DIFÍCIL, BASTHOS LEAFFALIS!
QUANDO DESCOBRIU QUE UM GAROTO É O RESPONSÁVEL PELOS ATAQUES?
POR ENQUANTO É APENAS UM PALPITE!
HAVIA CRIANÇAS PRESENTES EM TODOS OS TUMULTOS PROVOCADOS PELA CRIATURA!
MAS UM GOLEM SOB O CONTROLE DE UMA CRIANÇA... É ALGO ASSUSTADOR!
SIM!
CRIANÇAS PODEM SER MUITO CRUÉIS!

ROTEIRO: André Vazzios & Jussara Nunes **LÁPIS:** Júlio Cezar Zvir
ARTE-FINAL: Júlio Cezar Zvir e Valter Paliliúnas
CORES & SEPARAÇÕES: Tiago Crippa e André Vazzios

OUVIU ISSO, LORIANE?
COMO SE EU NÃO TIVESSE *ORELHAS* MUITO MAIS CAPAZES QUE AS SUAS, LEAFFALIS!
E ELAS ME DIZEM QUE TEMOS PROBLEMAS!
GRANDES PROBLEMAS!
AH, SUA GAROTINHA...
...INSOLENT... *OHFF!*
PRONTA PARA PEDIR DESCULPAS?
QUÊ? ISTO É O MELHOR QUE VOCÊ TEM?
NÃO!
WOOOUMMM
UFF... GUARDAS IMPRESTÁVEIS...
PAREM TODOS! LARGUEM A MOÇA!

HQ produzida pelos alunos do Curso de Quadrinhos da ESCOLA OFICINA
www.escolaoficina.com.br

SANTO ANDRÉ (11) 4438.6800 DOM PEDRO II, 1067
SÃO BERNARDO (11) 4123.0377 SEN. VERGUEIRO, 241
SANTOS (13) 3232.8787 CONS. NÉBIAS, 621

O Necromante Responde

escreva para Revista TORMENTA · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · revistatormenta@uol.com.br

Devo considerar que a palavra para essa edição é "finalmente". Tendo em vista que na edição passada estávamos felizes pelo lançamento livro que traz a versão do nosso querido cenário para o sistema D20, chegou a hora de comemorarmos a tão aguardada terceira parte do suplemento O REINADO, com descrições mais detalhadas dos reinos a leste de Arton norte. Agora o estimado leitor poderá saber mais sobre os reinos de Sckharshantallas, Khubar, Portsmouth, Sambúrdia e União Púrpura, entre outros.

Com esse lançamento, os autores prometem para breve uma versão do mesmo Reinado para o sistema d20, sem deixar de mencionar que o próximo assunto a ser abordado para esse tão popular sistema é nada mais nada menos que os próprios deuses e seus seguidores.

Goblinóides podem ter Aptidão Mágica?

O **Panteão D20** não é para tão breve, mas graças ao apoio de você, leitor, e ao sucesso desse sistema entre os RPGistas, creio que não tardará muito a surgir nas prateleiras de lojas e livrarias. Com tanto, devo dizer que não se faz necessário desejar longa vida ao sistema D20, pois ele está demonstrando que está bastante longevo.

Extrementes, outros assuntos, além desse popular sistema, aparecerão na sua revista TORMENTA, como o leitor pode ver a seguir.

Dúvidas do Guerreiro

Olá, Tpish! Por uns tempos fiquei em Valkaria, tempo suficiente para descobrir você e esses outros magos. Não me leve a mal, mas não posso respeitar pessoas que se baseiam em bruxarias, ou seja lá o que for, e não se arriscam em um combate corpo a corpo, como as lutas realmente devem ser feitas. Bem, deixando de lado esse assunto, tenho dúvidas a serem esclarecidas:

***1)** Goblinóides podem ter Aptidão Mágica?*

***2)** O que são estes tais elfos alados? Galinhas?*

***3)** O que tem acontecido que a tal garotinha "flecha de fogo"? O que anda fazendo depois de todos esses anos?*

***4)** Em relação aos deuses, poderíamos considerar que seus "poderes" são considerados iguais, já que em sistema de jogo, todos eles têm poderes infinitos?*

Então, me despeço, mago. Continue com suas bruxarias, que eu continuarei a travar as verdadeiras batalhas! Minha espada tem sede!

Mephisto Deathsword, e-mail

Saudações, valoroso Mephisto. Embora eu discorde de sua opinião a respeito de "pessoas que baseiem sua vida em feitiços", posso dizer que compreendo seu raciocínio. Já encontrei essa forma de pensar em diversas ocasiões, tenha certeza, e sei como determinados aventureiros se sente em relação a magos e feiticeiros. Creio que há espaço para todos, não acha? Mas vamos a suas respostas:

1) Acredito que você esteja se referindo ao sistema **GURPS**, senhor Deathsword. E devo considerar que quando você se refere a "goblinóides" esteja mencionando todas as raças assemelhadas, não apenas goblins. A partir dessas considerações, digo que os goblins de Arton não conseguem lançar magias arcanas, portanto não podem adquirir a vantagem por você mencionada. Note que outros goblinóides, como os hobgoblins, por exemplos, não possuem essa limitação.

2) Tenho a impressão que essa pergunta foi feita com intenções lacônicas e jocosas, não? Os elfos do céu — a denominação correta dos "elfos alados" que você menciona — são uma raríssima sub-raça de elfos que, de acordo com os relatos, descenderiam de Hydora, o Rei dos Dragões Azuis.

3) As informações sobre o garotinha que se acredita ser a "Flecha de Fogo" são muito vagas e conflitantes, mas em breve saberemos mais sobre ela, se não estou enganado.

4) Se comparados uns com os outros, os poderes dos deuses possuem escalas bem diferentes das quais estamos acostumados. Claro que para nós, mortais, todos os deuses parecem ter poderes infinitos, mas quando se toma o poder divino como medida, as questões se complicam. Por exemplo, vale lembrar que Khalmyr e Nimb demonstram possuir muito mais poder do que Hyninn e Glórienn. As questões envolvendo os deuses serão melhor abordadas no suplemento vindouro PANTEÃO D20, que mesmo sendo feito para um sistema específico, trará muitas informações reveladoras sobre as divindades e seus poderes, que facilmente poderão ser adaptadas para os outros sistemas.

Elfos e dragões

Caro necromante, lhe escrevo para solucionar minhas dúvidas e para que meus PCs parem de me perguntar coisas que não seis.

***1)** No MANUAL 3D&T REVISADO diz que, quando um dragão e uma humana ou semi-humana cruzam, nasce um meio-dragão, certo? Mas se uma elfa se unir a um dragão o resultado seria um ser metade elfo, metade dragão?*

***2)** Aquela história de que o fortíssimo e afamadíssimo Paladino teria rosto de garota bonitinha é verdade?*

***3)** O Paladino matou a rainha-dragão Beluhga recentemente em HOLY AVENGER, mas você disse que teve informações de terem visto um dragão que talvez fosse Beluhga nas Uivantes, seria um substituto?*

***4)** Todos os elfos do céu não seriam meio-dragões? Pois são resultado da união entre Hydora com uma elfa, não?*

***5)** Quando vocês vão ter vergonha na cara e publicarão mais material sobre a tempestade que dá nome ao cenário!*

Nimik, clérigo da Nimb (e Mestre Carrasco nas horas vagas), e-mail.

Devo acreditar que o "Mestre Carrasco" em sua assinatura se deve ao fato de você conduzir aventuras de uma forma muito cruel, e não por experiência em execuções? Mas essas elucubrações não pertinem a suas questões

1) O resultado de um cruzamento entre um dragão em um humano (ou semi-humano) será sempre um meio dragão, como descrito no MANUAL 3D&T. Como uma Vantagem Única, embora um personagem nascido de uma elfo e um dragão tecnicamente também poder ser classificado como um meio-elfo, as características dessa segunda vantagem racial não afetam o personagem. O sangue de dragão é mais forte e prevalece na determinação de seus poderes e habilidades.

2) Não se sabe ao certo. É uma das muitas histórias contadas pelos bardos. O que se sabe ao certo são os fatos mostrados na revista HOLY AVENGER. Pessoalmente, não acredito nessa versão.

3) Aparentemente, sim. Ou seria a própria Beluhga. Lembre que em cenários de fantasia medieval, a morte nem sempre é um final absoluto de um personagem, principalmente quando esse é de relevante importância para a história do mundo, como é o caso de Beluhga.

4) Absolutamente não. A raça se originou da união do Rei dos Dragões do Ar e de uma princesa élfica, mesmo que essa origem seja verídica, nem todos os elfos do céu seriam meio dragões e meio elfos, apenas os primeiros indivíduos dessa raça mítica. Depois de séculos de existência, o sangue dragão já teria se diluído a tal ponto de não propiciar mais os poderes dracônicos comuns aos meio-dragões para os elfos do céu, mas ainda teria força o suficiente para mantê-los com uma raça a parte. Na hipótese — muito improvável, se minha opinião conta — de ainda estarem vivos esses primeiros espécimes de elfos do céu, filhos de Hydora, eles seriam sim meio-dragões.

5) "Vergonha na cara"? Não se preocupe, insano sacerdote, daremos ao dileto leitor mais informações sobre a Tormenta na medida em que elas forem surgindo. Você, com certeza, já deve ter visto as novas descobertas sobre a Chuva Rubra que foram mostradas em **Tormenta D20**, assim como as revelações da batalha de Forte Amarid, não?

Servir duas divindades?

Saudações, poderoso Vlad, que Wynna e Tenebra sempre o acompanhem. Se não se importar, gostaria de fazer algumas perguntas:

***1)** Um personagem pode ser clérigo de dois deuses aliados (como, por exemplo, Wynna e Tanna-Toh)???*

***2)** A escolha dos sumo-sacerdotes é feita pelos próprios deuses ou existe algum outro método???*

No mais é só isso, ó poderoso aliado, que Wynna e Tenebra sempre o acompanhem!!

PS: Se não for pedir muito, gostaria que publicasse meu e-mail, pois gostaria de me corresponder com jogadores de Tormenta (principalmente se estes forem do sexo feminino).

Agradeço humildemente!

By Yami Fox McCloud; que quer por que quer ser clérigo de Wynna e Tenebra (as mais lindas, graciosas, poderosas e deslumbrantes deusas do Panteão) e-mail: indignation@globo.com

Felicitações, colega. Agradecemos seus elogios e seu apoio e — como pode ver — seu e-mail foi publicado, de acordo com o pedido, faço votos que os jogadores de Tormenta entrem em contato com você.

1) Voltamos a responder que NÃO, seus apelões detestáveis! Um personagem que escolha o caminho do sacerdócio NÃO PODE se dedicar a mais de um deus, MESMO que essas divindades sejam aliadas. Um clérigo é um personagem especial, e tamanha é sua fé que a divindade em questão lhe cede parte de seu poder, como uma graça. Note que um outro personagem pode acreditar em mais de um deus, mas esta não é uma dedicação tão forte. Meu próprio caso pode ser citado como um exemplo, pois tenho uma certa medida de fé tanto em Wynna quanto em Tenebra — mas note que não recebo nenhum Poder Concedido por isso, o que talvez acontecesse se fosse devoto de apenas uma delas.

Um personagem pode ser clérigo de dois deuses aliados ?

2) O cargo de sumo-sacerdote é escolhido pelo próprio deus, e seus motivos nem sempre são claros para nós mortais. Aparentemente não há um padrão identificável, visto a variedade de seres que ocupam esse cargo, então fica realmente muito difícil traçar comentários a respeito.

Gorendill

Estou mandando este e-mail para demonstrar meu profundo descontentamento com a revista Tormenta. Queria dizer que partes como a seção Cidade do Leitor são completamente inúteis para a revista. Eu, como leitor, jogador de RPG e consumidor, queria dizer que não é isso que as pessoas procuram numa revista de RPG. Elas procuram, por exemplo, coisas ou pessoas para se espelhar, ou seja, itens mágicos ou únicos, como a espada Excalibur ou a Dragonlance, ou pessoas como o Paladino ou Mestre Arsenal. Bem, um ranger não tem uma pessoa que deseja espelhar ou um item que queira possui ou um lugar que deseja estar, já um guerreiro pode se espelhar no Paladino e desejar uma vingadora sagrada. Se quiserem, eu tenho umas idéias muito legais para botar na revista como itens, lugares, pessoas...Um abraço e obrigado pela atenção.

Gabriel Stone, e-mail

Sinceramente, Gabriel, sua reclamação é um tanto contraditória. Você afirma que a seção Gorendill não é o que os leitores querem encontrar em uma revista de RPG, mas ao mesmo tempo se oferece para criar lugares, personagens e semelhantes? O espaço aberto para os leitores na seção Goredill, Cidade dos Leitores tem justamente essa finalidade. Exatamente o que você se oferece a fazer! Então como a seção

pode estar desapontando suas expectativas? Você pode enviar suas sugestões para nós, como fazem muitos outros leitores. Se você não aprecia as sugestões enviadas para Gorendill, mande as suas, que as leremos com o maior prazer.

Devo ainda discordar quando você diz que o material de Gorendill é completamente inútil, pois muitos leitores nos tem escrito elogiando e pedindo mais detalhes sobre uma ou outra matéria publicada, mostrando que eles estão fazendo uso do é descrito nessa seção. No máximo, posso até mesmo concordar, em partes, que determinadas matérias não possuem utilidade para todos os tipos de personagens, mas dizer que é "completamente inútil" é um grande exagero.

Queria dizer que partes como A Cidade do Leitor são completamente inúteis.

Servir duas div... de novo?

Caríssimo, Vladislav como vai? Chamo-me Dedalos e sou um clérigo do poderoso Nimb. Durante minhas aventuras encontrei vários paladinos e me veio essa dúvida em mente; é possível um paladino servir a duas divindades diferentes, levando em considerando a boa relação entre elas e suas obrigações não irem uma contra a outra, um exemplo Azgher e Thyatis? Bem espero que vocês magos da Academia Arcana consigam me responder. E que Nimb role bons dados para todos.

Sandro Bonelly, e-mail

Meu caro sacerdote, acredito que a mesma resposta dada ao leitor anterior se aplica no seu caso. Para simplificar, NÃO, um paladino não pode servir a dois deuses, mesmo que eles sejam muito próximos. Um paladino é um guerreiro sagrado, uma tropa de elite dedicada a defender os ideais de seu deus e propagar sua fé.

Igrejas cujas crenças são aliadas possuem obrigações semelhantes, mas podem pregam valores diferentes, o que impossibilita, entre outros fatores, que um paladino se dedica a dois deuses. Aliás, o conceito de "dedicação compartilhada" não é aceito pelos deuses, via de regra.

Diabos! Demônios!

Olá, caro amigo Vladislav Tpish, aqui quem vos escreve é Orchavian Leviatrix, grão-mestre da ordem de Oblivion. Adorei a matéria sobre os tanar'ri e baatezus, mas fiquei um pouco confuso sobre alguns assuntos:

***1)** Sabendo pouco sobre a cosmologia de Arton, a afirmação sobre os baatezus não terem um plano natal me fez imaginar se isto tem relação com a Revolta dos Três. Imaginei se o plano onde os baatezus originavam-se antigamente pertencia ao deus que foi destruído por Khalmyr por participar da revolta , e que ninguém lembra o nome. Por algum acaso estou certo?*

***2)** Ouvindo as histórias de mago planar amigo meu, um questionamento me surgiu à cabeça: por acaso a cultura e as tradições de Tamura seriam a mistura de várias culturas orientais de um outro planeta chamado Terra, ou na verdade uma cultura, que não tem nada haver com este planeta?*

***3)** Vocês ainda irão fornecer mais perfis sobre os soldados das tropas dos tanar'ri e baatezu? Precisamos saber um pouco mais sobre estas criaturas para aprendermos como lidar com elas quando encontrarmos estes seres (não que este seja meu desejo, claro...).*

Júlio Antonio Soares, e-mail

Saudações excelentíssimo grão-mestre, espero que as elucidações deste humilde necromante sejam suficientes para lançar um pouco de luz em suas dúvidas.

1) Como já mencionei antes, os assuntos envolvendo os deuses nem sempre são tão claros quanto possam parecer inicialmente, dado ao caráter metafórico dos textos a respeito. O que posso assegurar-lhe, é que seu raciocínio parece estar correto. Foi me informado que no suplemento **Panteão D20** será revelado finalmente os fatos que envolvem a Revolta dos Três, incluindo a identidade do Terceiro.

2) A cultura do honrado povo de Tamura guarda muitas semelhanças com as culturas orientais antigas do mundo conhecido como Terra, mas também possui diversos elementos próprios, que não estão presentes na Terra. Pelo que pude avaliar, não existe magia ou criaturas fantásticas nesse outro planeta, o que por si só já é suficiente para diferenciar as culturas (como eles poderiam falar de dragões, se nunca existiram no seu mundo?). Outro pormenor curioso é que na Terra — parece-me — que existem várias nações orientais, com seus traços culturais próprios, enquanto Tamura reune todos esses elementos em sua riquíssima tradição, além de seus traços próprios.

3) Mais informações sobre essas terríveis criaturas podem ser encontradas no **Livro dos Monstros D&D**, mas, eventualmente colocaremos em nossas páginas as mais recentes descobertas.

Fazemos um Mundo Melhor!

(Desde que você seja um herói aventureiro caçador de monstros, é claro...)

MANUAL DOS MONSTROS

Mais de 200 animais, dinossauros, monstros e feras fantásticas, com Vantagens e estratégias de combate próprias. Inclui 27 Vantagens Únicas, como Brownie, Elfo-do-Céu, Homem-Lagarto, Homem-Morcego, Sátiro e outras.

O REINADO • Parte 3

A terceira e última parte, trazendo os dez reinos da Região Leste de Arton: Sckharshantallas, Trebuck, Pondsmânia, Nova Ghondriann, União Púrpura, Salistick, Sambúrdia, Portsmouth, Hongari e Khubar.

MANUAL 3 D&T

TORMENTA

Talismã

ATENÇÃO: Estes livros devem ser usados em conjunto com o MANUAL 3D&T

www.holyavenger.com.br

A Arte de Holy Avenger oferece a você 96 páginas em cores e papel de luxo, com imagens inéditas, desenhos de produção, biografias e depoimentos dos autores da maior aventura dos quadrinhos brasileiros!

Procure nas bancas ou peça pelo fone (0xx11) 3052 2288

Talismã